
别拿Google百度说事
——搜索引擎的专业搜索新应用


平衡，其实不那么重要
——浅析RTS的设计与发展

05月下
本期特惠价
¥7.00



www.popsoft.com.cn 2010年 旬刊 总第332期

大众软件®

电脑应用与娱乐第一选择











1988元代金券
同期发放中
请与当地网吧咨询领取

5月20日公测
zhyx.changyou.com

经典漫画改编 2万人同服 3D动态战斗 24小时活动 Unreal引擎巨作

ISSN 1007-0060



本期重磅专题：
围观杜拉拉，一个时代的浮光掠影

新品初评：微星X58 Eclipse Plus主板/佳能EOS 550D相机/微软SideWinder X4键盘
网络时代：电脑与健康：别让“鼠标手”抓住你！
实用软件：并非专属少数派——PC也来玩转GPS
硬件评析：体验酷睿i3/i5笔记本电脑
在线争锋：网络游戏中不合理的合理
评游析道：《星际争霸Ⅱ》人类单位背景设定核心解读
极限竞技：《使命召唤——现代战争2》近距离武器详解攻略


本期强档攻略
楼兰——轮回之轨迹

搜狐 SOHU.com 畅游 ChangYou.com Copyright © 2010 ChangYou.com Limited. All rights reserved. 搜狐畅游 版权所有
Sogou搜狗 中华英雄 搜狗搜索

萬王之王3

2010年度史诗战争作品

形象代言人 范冰冰

公测强势启动

英雄血 美人泪
谁是我的万王之王

缤纷魔幻的职业系统

39大经典魔幻职业 117种技能配点方式

波澜壮阔的战争系统

7界21城乱战天下 360度全面战争体验

注册《万王之王3》范冰冰带你畅游欧洲7国

活动期间，所有玩家只要注册游戏账号即有机会获得价值人民币4999元的欧洲7国之行，更有包括价值4500元的IPHONE等在内的时尚大奖等你来拿。

查询更多产品与活动信息，敬请登录

kok3.ztgame.com

上线免费领取288元新手豪华大礼包 领取码：LTDSW-EPACZ-JDCVT-HSYCX

请进入活动专用页面，了解详细使用指南：kok3.ztgame.com/dr

Baidu百度 万王之王3 百度一下

合作伙伴



巨人网络 上海巨人网络科技有限公司

客服电话：021-61205656 传真：021-64518770



索泰 ZOTAC 4S品质

增值电信业务经营许可证：沪B2-20050107

3D全息巨制 全球玄幻巅峰

诛仙2 搜索



年度

巅峰新作

即将震撼公测

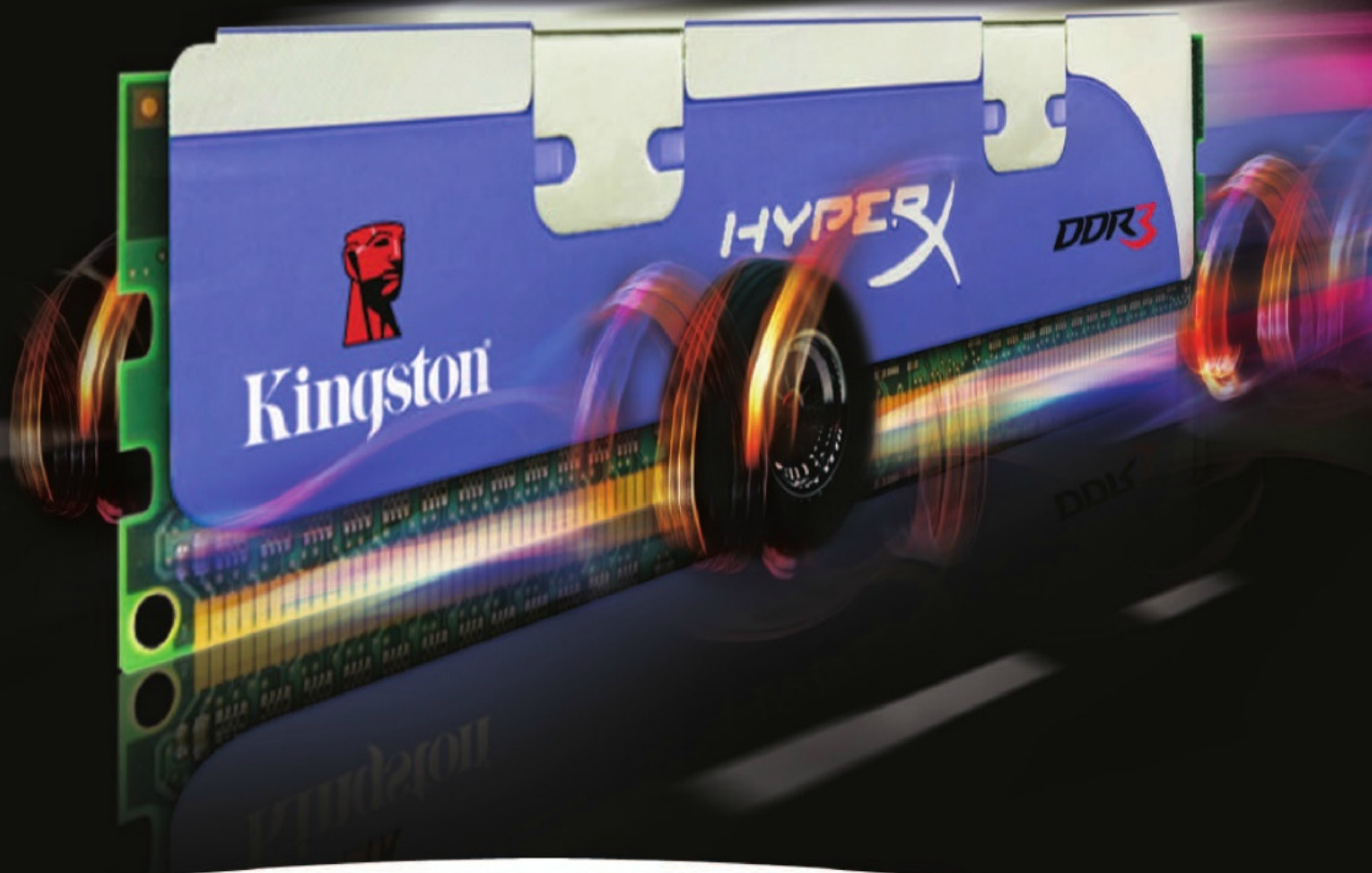
注册时填写激活码 80001614900000 即可领取888元新手大礼包！ www.wanmei.com

完美时空
PERFECT WORLD



超越·极速

金士顿骇客神条(HyperX)以高性能带给您极速体验，超越一切。每一款都是精选原件、严格制造和专业测试，专为3D动画、系统超频及游戏玩家量身打造。现在，骇客神条(HyperX)DDR3 1600 内存套装极速登场，高达1600MHz的工作频率让您超越极速，轻松领先。



金士顿中文网站：www.kingston.com/china KINGSTON BLOG www.kingstonblog.com.cn



金士顿骇客神条中国授权总代理：骏禾实业控股有限公司 联系电话：021-31337080 、4008201399 Email: kingston@joint-harvest.com

短信防伪号码 0212 333 0345 正品维权热线 800-820-7655 400-820-7655 技术支持热线 800-810-1972 400-810-1972 终身保固



©2010 Kingston Technology Corporation All rights reserved.

汇众教育
www.gamfe.com

游戏学院 GAMFE.COM 培养游戏设计与开发精英
动漫学院 GAMFE.COM 培养动漫设计与制作精英

动漫名企急招25人
实训上岗



零基础学动漫,工作稳定待遇好

聚集了动漫、网络游戏、多媒体技术于一体的动漫产业，被称作“21 世纪知识经济的核心产业”。在中国，经历了“比较、模仿、摸索”的过程之后，振兴民族动漫产业的呼声越来越高，据 2009 年的统计数据显示，我国动漫游戏企业达到了 5600 余家，并且每年新增 300 余家。在此大背景下，动漫专业人才告急。4 月，汇众教育受全国知名动漫企业**委托培养专业人才 25 名，报名从速！**

亚洲领先的动漫游戏专业人才培养基地—汇众教育，已成为中国动漫企业的人才资源库。师资力量全部来自知名动漫企业开发一线，已培养的 35000 名学员已遍布全国 70% 的动漫游戏企业。2010 年汇众教育被“福布斯”评为中国潜力企业。

汇众教育与盛大网络强强联手的“2010 AMD 永恒之塔全国 CG 创意设计大赛”全国火热进行中，汇众教育全国校区均为大赛指定报名点，欢迎致电咨询详情！

本期推荐校区——上海虹口(动漫)校区

选择优质校区 实现高薪就业

日前，汇众教育上海虹口（动漫）校区与上海合昶网络科技有限公司、上海动酷数码科技有限公司、上海韬图动漫科技有限公司等近百家名企达成长期战略合作，为企业定向培养专业动漫人才。针对无基础学员，学院还特别推出短期实训、合同上岗的培训方式，保证每位学员顺利进入企业工作，赢得业内良好口碑。在动漫职业教育方面，上海虹口（动漫）校区频繁受邀参与电视台的相关节目录制，成为沪上培育动漫人才的重要枢纽。

企业老总到学校“抢”我们

学员小刘：出于对动画的爱好来到汇众教育上海虹口（动漫）校区就读动漫设计专业。这儿的老师非常负责任，通过大量的项目实训以及企业外包实战，使我快速从当初的“门外汉”成功转变为一名“准动画职业人”。与接受传统教育模式的大学生相比，我成了“香饽饽”，颇受各大动漫名企青睐。一位企业负责人坦言：“学员动手能力及团队合作力较强，试用后能很快融入团队中。”如今，我已顺利就职合作企业——上海博柯石油咨询有限公司，从事动画相关工作。



报名热线 021-33872226 36080666（双休日照常）
地 址 上海市东江湾路 188 号（数字媒体产业园）D 座 3 楼（近三号线八号线虹口足球场站）
网 址 http://www.gamfe.com/sha

动漫速成企业精英班信息

- 协议入学、实训上岗
- 报名即可申请 3DMAX、PR、AE 等游戏、影视课程免费学习（限前 10 名）
- 针对无基础、有基础人员开通不同上岗路径
- 针对本地人员享有上海统一政府补贴政策

了解详情请拨打 400-6161-099
汇众教育，致力于每一位学员成功！



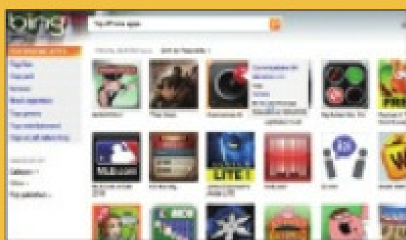
汇众教育官网：www.gamfe.com

P20 网络时代 重点推荐

别拿Google百度说事

——搜索引擎的专业搜索新应用

什么样的搜索引擎才能真正代表先进的搜索技术？搜索引擎在专业搜索方面有什么新应用？



P32 实用软件 重点推荐

并非专属少数派 ——PC也来玩转GPS

大家都知道，PC拥有强大的扩展性，如果利用得好，可让PC实现很多只有专业设备才能做的事，这次我就让PC成为一台专业的GPS导航仪。



P100 龙门茶社 重点推荐

《星际争霸Ⅱ》人类单位背景设定核心解读

在《星际争霸Ⅱ》正式上市之前，通过阅读这一系列文章，可以让你早早地对其作战单位了然于胸，本期率先登场的是人族介绍……



P133 攻城略地 重点推荐

《楼兰——轮回之轨迹》剧情疯狂吐槽版攻略

本游戏很适合在闲暇的时候放松一下神经，就当是在读一本影音俱全的图书吧，而本攻略则更可以让各位在阅读之后进一步的快乐起来。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 荅笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
朱良杰 赵绮也 白云龙 韩大治 朱飞
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 杨文韬
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年05月16日
定　　价 人民币 10.00元

龍 傾城之战
WWW.LOONG3D.COM
3D高端网游大型巨作资料片
高端网游"社保"出台
取之于玩家 用之于玩家
壹"保"：免费玩家每日领
贰"保"：月福利高达450元
叁"保"：收费道具"社保"买单
10000张"上海世博会门票"马上领取
本家专享VIP黄金激活码：loong888999
内含价格千元豪华游戏道具
马上登录：http://vip.loong3d.com 快速激活
空中网 kong.net
空中网全资子公司 大承网络 空中互联网游戏
资料片重磅推荐：社保福利、传奇法宝、史诗城战、每日活动（全新）、楼兰古城
客服热线：021-60825099 客服邮箱：loong@dacn.com.cn

责编手记

“吐槽”这个词，我也是最近才特意去了解了一下。原来这个词是来源于日本的一种传统搞笑节目“漫才”，以二人滑稽问答为核心，其表演形式有些类似于中国的对口相声，但又不完全一样。在“漫才”中表演者分为“发呆役”(boke)和“吐槽役”（tsukkomi）两种，他们采用一些非常夸张的语言和动作进行表演。其中“发呆役”的表演往往是做出一些明显不合乎情理的举动，比如对自身进行一些非常扭曲的评价或赞美，或者吟唱一些非常怪诞的歌曲等等，而“吐槽役”则是采用一些更为过激的语言和行为去批评、指正对方，比如用道具打对方的头，用一些犀利的语言抨击或嘲讽对方，从而产生能将观众逗笑的滑稽效果。当“吐槽”这个词随着动漫作品的流传逐渐融入到汉语言中，成为一代青年人口头和网络上的常用语后，其含义发生了一些变化，其字面有呕吐之意，引申为不给面子。具体来讲就是在对方面前不予配合，有意不顺着对方的意思说话，或在对方说场面话或大话的时候故意说实话以揭穿场面话或大话。不过在很多时候，会带有相当的戏谑和玩笑的成份。

之所以要专门解说一下“吐槽”一词，是因为本期杂志中存在着一篇“吐”得很凶的文章，其全称为“《楼兰——轮回之轨迹》剧情疯狂吐槽版攻略”，本文在讲述游戏剧情的同时，以滑稽、夸张的语调“吐”出了作者被扭曲了的心声，将游戏中存在的种种不合情理之处完全地揭露出来，读后叫人忍俊不禁，以至于某领主看后立刻对该游戏充满了好奇心，千方百计四处寻觅，终于入手一套得以一试为快。我不禁跑过去问他：“你扭曲了吗？”他扭着头假装看不见我……

本期责编　Cross

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
广东	田智坚	浙江	叶泽群
重庆	王浩	北京	邹洁
山西	陈伟	湖北	甄昊
辽宁	于鹏	江苏	于攀成
河北	王凯旋	广西	苏宣全
广西	仰映昱	四川	周鸿
山东	程继龙	吉林	冯智用
北京	邓硕	陕西	苏越
山东	王森	浙江	顾林盛
贵州	方建明	福建	张梦远



▲奖品为《游戏剧场小说版》一本

版权声明

凡在《大众软件》杂志上刊登，并由大众软件杂志社支付稿酬之作品，均视为该作品作者已将该作品之全部权利转让给本社，且允许本社以任何形式（包括但不限于平面传媒、网络传媒、光盘等介质）使用、编辑、修改；大众软件杂志社有权对该作品再次使用，并可授权给第三方而无需另行支付稿酬。未经大众软件杂志社书面许可，任何单位和个人都不得以任何形式使用（包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、结集、出版）该作品。

评游析道

极限竞技

在线争锋

攻城略地

游戏剧场

读编往来

TOP TEN

灵动小巧 一键即打

三星激光打印机在人性化设计理念的指导下，为您设想更多。办公、生活从此更加方便。一键屏幕打印功能，只需按下打印键，即可打印当前电脑屏幕信息。您的方便就是我们不断前进的方向。

一键屏幕打印

灵动系列 ML-1666


一键屏幕打印


超小尺寸


高速打印


绿色环保

三星 黑白激光打印机

售后服务热线：400-810-5858 / www.samsung.com



TURN ON TOMORROW



搭档

微星 X58 Eclipse Plus 主板
i7 豪华超频搭档

■晶合实验室 魔之左手

i7 9XX系列处理器，以其强大的性能成为目前发烧级玩家的首选，而更有趣的是，Intel虽然非常反对危险的超频使用，但在产品中却提供了一种相对安全的“超频”使用模式——睿频技术，且其幅度可由用户自行调节。而对于准备进行超频的用户，为了整个平台的稳定性、扩展性、功能等，一般也不会对主板的价格过分要求，甚至可能专门去追求一些高端产品，例如微星推出的X58 Eclipse Plus（日食）主板。

微星X58 Eclipse Plus采用X58+ICH8R芯片组，是X58 Eclipse SLI的升级产品。它加入NF200芯片，提供了高达4路的显卡互联能力。另外其散热系统、快捷按钮、附加配件等也进行了升级，特别是为了保证NF200的散热能力，南桥散热片被加大了许多。

这款主板支持LGA1366接口的Nehalem处理器，板载6条DDR3接口，支持3通道DDR3 800/1066/1333/1600（超频）内存，最大容量24GB。除了4条PCI-E 2.0 ×16插槽(其中1条只能达到×8带宽)外，还提供了2条PCI-E ×1和1条PCI插槽，板载一个IDE插槽和10个SATA Ⅱ接口，通过JMicron第三方磁盘控制芯片，还提供2个额外的eSATA接口和1个IDE接口。在主板侧面则是一些包括开关和重启以及各种新增功能在内的板载按钮/旋钮。



板载按钮和旋钮

主板背部I/O包括2个PS/2接口、8个USB 2.0、2个千兆网卡以及2个eSATA接口和1个IEEE1394、1个IEEE光纤接口，并安装了重置CMOS按键和DeBug屏。由于背部接口和板上空间比较紧张，因此音频接口通过PCI-E ×1接口的附加独立X-Fi声卡提供。



背部I/O接口



音频接口采用独立声卡

Eclipse Plus支持“易超频技术”，可通过主板上的开关，通过硬件设置，直接实现处理器超频。它采用第三代易超频技术，通过主板边缘的“易超频旋钮”在系统中动态调节超频幅度。用户可自定义旋钮旋转的超频幅度，并且可以通过旁边的超频按键直接关掉易超频技术，防止误触。当然如果超频过度，通过CMOS清除按钮和M-FLASH技术，可以快速进行BIOS的备份和刷新、恢复。

微星为这款主板提供了节能技术GreenPower，使用DrMos芯片和动态调相技术（APS）根据系统需求调节供电，DrMos集成了原先分立的功率MOS和驱动IC，同时具有动态调节能力，降低了MOS （下转第9页）





微星X58 Eclipse Plus是一款非常适合发烧级用户和超频者的主板，不过极为强大的配置也使其价格实在有些过高了。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★

厂商：微星（MSI）
上市状态：已上市
售价：3999元
附件：各种线缆、LED2、音频附加卡、电源转接器、安装指南等
推荐：拥有充足资金的超频爱好者和发烧友
咨询电话：021-52402018



佳能EOS 550D相机
低端单反完善版

■晶合实验室 壹分

EOS 550D是佳能新一代数码单反相机，过去这个系列面向入门级摄影爱好者，但EOS 1000D发布后，佳能重新调整了EOS系列的产品定位，EOS 500/550D的定位有所提高，成为介于中级（EOS 50D）和入门级（EOS 1000D）之间的产品。评测样机为包含EFS 18-55mm IS防抖镜头的单镜头套装，采购自北京的零售市场。


套装镜头为带有IS防抖功能的EFS 18-55mm变焦镜头

EOS 550D的机身重量约为475g，与上一代基本持平，属于较轻便的数码单反相机。造型方面比EOS 500D更流线型一些，并在个别易磨损的位置更换了耐磨材料，机身尺寸（128.8mm×97.5mm×75.3mm）和按键布局及功能并无明显变化，仍保留了易于上手的特征。只是部分按键舍弃了圆形设计，改为面积更大的矩形，增大表面积使厂家能在按键表面上印刷更大、更明确的功能示意图标。一个显著的变（下转第10页）


机身背面布局

简易快捷的Q键

操控方面EOS 550D新增了用于快速控制光圈、感光度、测光模式、照片存储质量等设置项目的Q键，并在液晶屏上以较大的字体和图标显示对应的控制项，直观明了，很大程度上弥补了EOS 550D只有单拨轮和快捷键较少的缺憾。



节能精灵电源转接器

（上接第8页）管的功耗和发热量。在主供电接口上可以连接一个Green Power Genie（节能精灵）电源转接器，通过3针接口与主板连接，可通过Greenpower Center软件监测即时功率和电压等。

在Eclipse Plus主板上安装有GreenPower开关按钮，用户只需按一下就可开启或关闭节能技术。如果觉着主板背面的DeBug屏显示的内容不够丰富详细，微星还提供了LED2，一个额外的更大的板载信息显示屏，可直接插在主板上显示CPU、北桥、内存的电压等系统信息，还可以通过热电偶连线测量主板上特定部位的温度。



LED2模块及其测温连线

而在这样豪华装备的主板上，处理器能达到怎样的性能呢？我们的测试采用Intel Core i7 920处理器，安装3条KINGMAX DDR3 1333 2GB内存，硬盘为希捷720.12 1TB，操作系统为WindowsVista Ultimate简体中文版+SP1。

从默认频率下的测试看，这款主板在性能上并没有过人之处，它的能力更多体现在超频能力和稳定性方面。将i7处理器超频到3GHz甚至更高，再配合超频使用1600MHz的DDR3内存，性能会有非常明显的提升。

项目	得分
PCMark Vatage	
总分	5644
内存	5395
3DMark Vatage	
总分	13142
CPU	40557
Everset Ultimate	
内存读取（MB/s）	14189
内存写入（MB/s）	11551


快门及拍摄模式设置转盘


机身手柄尺寸适中，握感较高


机身侧面轮廓

（上接第9页）化是液晶屏幕的长宽比由4：3改为3：2，与感光元件的比例吻合，以提供更好的液晶屏实时取景效果。液晶屏的像素数量由92万提升至104万（分辨率约720×480），显示效果更加细腻锐利，但也加大了与实际照片效果的差距。液晶屏显示效果提升是一把“双刃剑”，因为当用户发现实际照片的效果远没有液晶屏上显示的那么细腻和清晰时，难免会有挫折感。

EOS 550D使用了部分来自EOS 7D的配件和技术，其中包括同级别的感光和测光元件，因此受到不少用户的关注。但从整体参数上来看，EOS 550D更多的还是对上一代EOS 500D的升级和补充。这款产品采用一块有效像素约1800万的APS-C画幅CMOS感光元件，可输出最高分辨率为5184×3456的照片，是目前同级机身中像素最高的产品，甚至超过了许多高一级的产品。这块由佳能研发生产的CMOS感光元件虽然像素密度增加，但由于利用了新型光电二极管，采用了无间隙透镜并缩短了微透镜和光电二极管的距离，使开口率有所提升，单位像素面积达到4.3μm²。再加上近年来降噪算法的进步，EOS 550D的高感光度表现反而略胜EOS 500D一筹，同时感光度范围也达到ISO 100～6400（可扩展至ISO 12800）。另外，佳能表示新感光元件在宽容度方面也获得一定提升。

新的感光元件还具备高速4通道数据读取和14bit色深，4通道读取能力，为EOS 550D带来了约3.7fps的连拍速度和1920×1080@30fps的全高清视频短片拍摄能力，算是弥补了EOS 500D的缺憾。需要注意的是，14bit色深理论上拥有比12bit色深更好的色彩表现能力和更丰富的细节，但必须采用RAW作为照片存储格式才行。

这款产品采用了新型的63区双层测光元件，具备红色和蓝色光色彩信息检测功能。这在同级机身中是比较先进的技术，有助于提高复杂光线条件下的测光准确率，相比EOS 500D上的35区无色彩感应测光来说进步很大，实际测试中的效果也很不错。EOS 550D的对焦系统也略有提升，中央对焦点配备了十字型F5.6精度自动对焦感应器，并额外增加了对应F2.8的纵向对焦感应器，有助于提高中央对焦点在大光圈下的准确性。不过整体对焦系统仍只提供9个对焦点，而不是更宽的11点，令人遗憾。

EOS 550D采用了新的LP-E8锂电池，容量比EOS 500D的LP-E5增加约10%，达到1120mAh。佳能表示在CIPA标准（不使用内置闪光灯和液晶屏实时取景功能）下这块电池可拍摄约550张照片。另外，EOS 550D还加入了对SDXC存储卡的支持，这种类似SDHC的存储卡理论最大容量可达2TB，对于热衷视频拍摄的用户来说是个好消息。P

EOS 550D视频格式概览

分辨率	PAL制式帧速	NTSC制式帧速	视频长度
1920×1080	24fps	30fps	根据存储卡容量
1280×720	50fps	60fps	根据存储卡容量
640×480	50fps	60fps	根据存储卡容量





整体来看，EOS 550D的确是一部功能完善、性能较高的数码单反相机，适合普通摄影爱好者，但新机售价较高，性价比一般，感兴趣的用户不妨等待其价格下调。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

上市状态：已上市
售价：6790元（套机）
附件：电池、充电器，联线、软件、说明书等
推荐：普通家庭用户
咨询电话：400-622-2666


样张



Tt V3 机箱
低价机箱也风流

■晶合实验室 魔之左手

对机箱的选用和态度，是判断DIYer经验和水平的重要指标。如果没有经历过那些因为机箱引起的奇怪麻烦和故障，恐怕很难理解所谓机箱用料和设计水平的意义，初级DIYer经常会更多地被外形吸引，或者是要求价格足够便宜就行。对于了解机箱重要性的DIYer来言，设计出色，做工优秀的机箱绝大多数都要300元甚至更高，这一价格完全可以让处理器或显卡、硬盘提升一个档次，因此总是让人感到难以取舍。而我们今天介绍的Tt V3机箱是一款仅需288元的高性价比机箱，希望能为大家节约一些资金。

Tt V3是一款中型塔式机箱，从外观上看很明显有Elment V机箱的血统（参看本刊4月上的相关新品初评），从定位上看，V3应该是其超级廉价版，价格差距几近900元。当然我们只能说它们的设计思想类似，在外观、尺寸、用料、配置、附件等方面差别都是很明显的。

它尺寸为430mm（H）×190mm（W）×473mm（D），采用0.8mm纯黑色SECC烤漆钢板，重量4.6kg。除了右侧板外，包括底板在内的所有面板上都打出了不少的散热孔及风扇安装位，并在重要位置安装防尘网。左侧板上的处理器正上方有一块透明亚克力板侧窗，以供用户随时查看机箱内部重要部件的工作情况。正面板中部为前置USB和音频输入输出接口，左右均有大小按键，不过电源和重启按键均在右侧，左侧仅仅是装饰。

打开机箱后，最让人吃惊的就是其电源安装位置被置于最下部，和整个机箱设计配合形成完整高效的散热风路，同时让重心更靠下，放置更稳定，在电源的进风位置还贴心的安装了防尘网。在机箱背面，I/O接口位置上方安装了带有蓝光LED灯的12cm风扇。


内部设计

机箱前面板提供了4个5.25英寸扩展位及1个3.5英寸扩展位，内部还有4个3.5英寸扩展位，最底端安排了1个2.5英寸SSD扩展位（固定位在底板上），每种扩展位都提供了一套免工具固定装置。机箱背面提供了7个插槽接口位置，在风扇旁还留有水冷管线和其他扩展线缆的进出口。所有的边角均进行了卷边或打磨，以免划伤用户。


背面带有水冷管路进出口





Tt V3机箱是一款内部容积、扩展性、易用性、做工和用料都不错的产品，其设计对DIYer的考虑相当全面，例如电源接口和前置按键接口位置都考虑到了DIYer更喜欢将主机放在桌面使用的习惯。也许唯一的缺点就是全黑方正的外形缺少装饰性，好在追求内涵的DIYer应该不会在乎的。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商：Tt（Thermaltake）
上市状态：已上市
售价：288元
附件：机箱配件，防尘网，安装指南等
推荐：关注散热能力的DIYer
咨询电话：10-82883159/3189/3717



微软Sidewinder X4键盘

游戏至上

■晶合实验室 电子土豆

微软曾经在2008年发布了一款SideWinder X6系列的游戏键盘，采用了小键盘分离式设计，而一年多以后，微软又推出了SideWinder X4专业游戏键盘。X4的整体造型风格与X6一脉相承，但取消了X6上的分离式小键盘，回归一体式设计；整体造型较为方正，但左右上方边角均进行了圆润处理。键盘整体为黑色，表面采用光滑的镜面材料（又一台“指纹采集器”），而背面与掌托均采用了磨砂材质，掌托较短，其表面有斜向纹理。与X6一样，这款键盘的按键同样带有炫酷的红色背光，键帽上的字符并非普通油印或激光蚀刻处理而成，而是在透明的键帽上喷涂黑色涂层和字符，其背光来自键帽下方导电橡胶里的光源。X6的红色背光在暗光环境下较为刺眼，微软在X4上进行了改进，其背光亮度有3级可调（并能关闭），即使设为最高亮度，在一般办公室环境下也显得非常柔和。

SideWinder X4采用USB接口，支持Win 2000/XP/Vista/7系统，重约1kg。它提供了多组快捷键，其左侧有6个可自定义的宏按键，而左上方还有一个宏切换按键可进行3档切换（其右侧有3个切换指示灯），这样一共能提供18个可自定义宏按键。装上IntelliType驱动软件后，按下宏切换按键右侧的宏录制按键，即可录制宏按键的功能。我们也可在键盘属性中对宏按键进行管理，除了3套基本预设方案，还可以把特定程序（比如QQ、游戏等）添加进来，这样启动该软件或游戏的执行程序时，就会自动激活其预设的按键方案，“自动挡”灯也会亮起，非常方便。除专门的宏按键外，X4的最上方还提供了多个快捷键，包括播放/暂停/快进/快退/静音/音量大小等多媒体按键，以及背光亮度调整键；在右侧数字键区域上方，还提供了一个调用系统计算器的快捷键。播放/暂停/快进按键和计算器快捷键均可在驱动中指定为启动其他程序、网页或文件，而在驱动中可以将键盘上的Caps Lock、Windows、程序等键位屏蔽。

SideWinder X4键盘的键程适中，回弹力良好，键帽摩擦力适中，打字手感很好，按键噪声较为清脆，声音也并不大，不会影响正常工作；而掌托对手掌支撑较好，可以有效减轻手腕部位的压力。值得一提的是，微软在帮助文档中提供了一份详细的计算机健康使用指南和清洁键盘指南，为用户考虑得非常周到。作为一款游戏键盘，SideWinder X4采用了一项被称为“Anti-Ghosting”的技术设计来减少按键冲突错误，当用户快速按键或使用组合键时，这项技术可扫描并检测每个键位是否被按下，X4键盘可支持最多同时按下26个按键，实际测试中，在KeyboardTest中同时按下15个按键，键盘也能作出正确反应，这对于喜欢快速操作快捷键的游戏玩家来说非常重要。值得注意的是，由于上方的多媒体键区压缩了F键区空间，细长的F键盲打时不容易准确按到，而由于键盘最左侧设置了宏按键，初次使用这种键盘的用户容易在按左Ctrl时误触宏按键，需要一段时间来适应。



驱动中键位设置功能强大

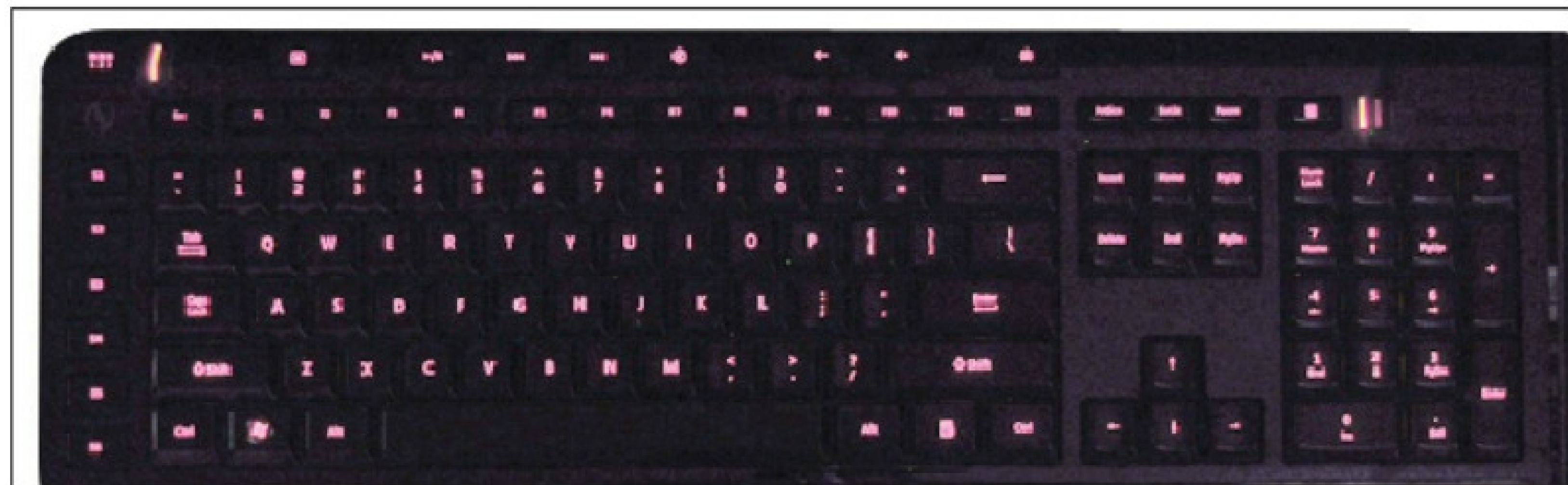




微软SideWinder X4具备炫酷的背光设计、出色的敲击手感、丰富的宏按键和强大的防按键冲突能力，是一款非常适合资金充裕的专业游戏玩家的利器。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

厂商：微软（Microsoft）
上市状态：已上市
售价：499元
附件：驱动和工具光盘、说明书、保修卡等
咨询电话：暂无
推荐：游戏玩家、家庭用


暗红色背光按键看上去科技感十足



围观杜拉拉 一个时代的浮光掠影

■本刊记者 冰河

人人都爱杜拉拉，但是她并不能代表我们这些人在现实红尘中的悲欢和挣扎，因为她的奋斗过程实在太轻飘飘了，更多的是在情场而不是在职场打拼。况且现实中有付出就一定有收获么？这个行业内外更多的是面如菜色而怏怏离开的牺牲品。所以杜拉拉的出现意义只是让大家围观了一下而已，让看客偶尔想起比电影还残酷得多的现实。

——采访中廖红玲女士于上海

杜拉拉又红了。之所以说“又”，是因为《杜拉拉升职记》这本书原本就在都市的年轻群体中非常流行，常年在各大书店的畅销排行榜上逡巡不去，同名的话剧也是场场爆满。等到新时代电影才女徐静蕾亲自上阵又导又演，还不惜血本亲自出演激情镜头。杜拉拉想不再红一遍都难。

不过正如《蜗居》一夜流行，并被大多数人所认可，是因为它反映了现实生活中都市人群面对高房价下“求一片瓦立足之地而不可得”的无奈与愤懑情绪。《杜拉拉升职记》的亮相一次红一次，同样反映的是现实中年轻人踏入职场的艰难与挣扎，因此尽管看过《杜拉拉升职记》电影的人都认为她徒有一个光鲜亮丽的外表，只是表现了一个皮毛，并没有真正反映出观众所希望看到的那些东西，距离徐静蕾想达到的美国同类电影《时尚女魔头》的高度不止一星半点，可这并不妨碍很多人（包括记者本人在内）还是兴冲冲走进了电影院。原因无它——除了杜拉拉，其他表现初入职场面对的困顿与挣扎的影视文学作品近乎没有。这就让人不得不追随着杜拉拉的脚步，一次又一次的回顾那些比书本上、银幕上要艰难的多，残酷的多的职场往事。杜拉拉只是一个引子，尽管它让人看着不过瘾，不够味，可还是挠到了每个人心里隐藏的一点柔软。想来能达到这个目的，老徐也应该满足了，谁让她压根没有什么竞争呢。

财富聚集的地方，人的争斗必然要比其他领域来的多一些，残酷一些。反过来说，争夺的异常激烈，即使削尖了脑袋也令人往里钻的地方，必然也有比其他领域有更多的利益和机遇。8年前，当记者本人第一次采写关于求职的话题，面对着汹涌的求职人潮集中奔向那些IT和互联网企业的时候，心里还有一点疑惑：不就是要一个赚钱多的职业么？做其他行业同样能有不少收获，何必都奔着这一棵树来上吊？时至今日，这些年中IT和互联网行业的风起云涌让这点疑惑彻底烟消云散，从新浪、盛大到巨人、腾讯，IT和互联网企业在海内外证券市场上市的数量远远超过了其他领域，获得的关注也前所未有，所造就的



对于绝大多数上班族来说，《杜拉拉升职记》图书比电影更具实用意义，但这份实用产生的结果也各不相同

百万、千万、亿万富翁数目也更加庞大，而且这些企业绝大多数都没有很长的经营历史，从其中走出的“成功人士”大部分都是年轻人。试想还有什么能比这种充斥着“年轻时代就一夜暴富”诱惑的地方更让人趋之若鹜呢？张爱玲曾经说过“出名要趁早，否则便来得不那么痛快”。放到现在则变成更现实的“发财要趁早，否则便来得不那么痛快”，而IT互联网行业的确是实现这个梦想的最佳领域。更何况这个行业中还不仅仅只有财富，“亮丽时尚”、“成功人士”的外表和头衔同样也在吸引着更多不畏艰难的求职者。所以财富只是一个方面，人前时的荣耀（或者说“面子”），内省时的成就感都是那么多人“偏向虎山行”的理由。

因此，如今这个年代对于这个领域的求职者来说，最值得关注的已经不再是“为何要做杜拉拉”，而是“怎样才能做杜拉拉”。从决定向这个领域迈出一只脚的那一天起，出发的理由就已经明确了。其实向往财富和声望并没有错，即使要为此付出很多。这是我们所拥有的非常珍贵的权利：自由择业。即使绝大多数人都有各种各样的抱怨，如果从头再来一次，相信改变选择的人不会很多。当然，真实的生活中，电影中杜拉拉的运气和境界距离绝大多数人是很远的。正如题记中所说的，人人都爱杜拉拉，但现实中我们更多的是扮演牺牲品的角色。正是出于这个原因，情场斗争大于职场斗争的《杜拉拉升职记》还是吸引了那么多人进电影院，因为它还是给人留了一点光明和梦想，这是它最大的现实意义所在。虽然它更像是个白日梦，但却能让人在走出影院之后，多一点勇气和信心面对远逊于电影的现实。

需要说明的是，在时下的舆论中，“创业”也是一个非常不错的谋生选择，只是对于绝大多数初入职场的人来说，那属于另一个故事，留待《杜拉拉创业记》出现的时候再说，其实也同样精彩。

一 谁是杜拉拉

杜拉拉是谁，这是个问题。

搁到当下正流行的那部电影里，杜拉拉就是个刚进入职场没多久的黄毛丫头，对于已经年过三十的老徐来说扮演这个黄毛丫头的确有些距离，不过在化妆师妙手和好莱坞服装师的配合下，形象倒也不离谱。只是杜拉拉的好运气从一开始就让人羡慕，因为她基本略过了招聘会人山人海的阶段，从一开始就苦恼于第一家公司给她的考验——来自老板的性骚扰。当她终于愤愤离职，并拼死一搏地成功投奔了名牌企业DB，尽管只是个小助理，这也足够让银幕下看电影的年轻人羡慕得流口水了。台下的观众都非常清楚，如今“找工作难”几乎已经成为一个让人懒得关注却又不得不关注的老话题了。本刊记者犹记得8年前初次涉足这个选题的时候，为了要不要谈及“毕业即失业”的话题还需要斟酌一番，如今同样的言论消息已经充斥于媒体的各个角落。崔健说“不是我不明白，这世界变化快”，的确世界变化的就是这么快。2000年记者本人大学毕业时，根据当时教育部发布的数据，当年高校毕业生数量为107万，10年之后，根据国家人力资源与社会保障部于4月23日发布的消息，2010年即将进入毕业求职阶段的高校毕业生人数为630万，国家有关部门将为保障高校毕业生就业工作投入433亿元人民币。而630万应届毕业生只是个水面上的数字，事实上曾经试水求职竞争的人都知道，除了应届毕业生之外，往届的师兄师姐，喝过洋墨水的“海归”，没上过大学但更年轻更敢拼的中专职校学弟学妹，都在这个数字之外却在现实之内。所以其实大家都是杜拉拉，而且是连第一步都没走出去，性骚扰都无缘得见的毛坯版。


我们都很熟悉的一幕场景，你还记得你身处其中的感受么？

毛坯杜拉拉面临的困境并不仅仅在于身边一起抢饭碗的兄弟姐妹，锅里的饭时多时少也让人无所适从。始于2008年末的全球金融风暴，虽然在数据上对中国经济的影响体现不大，但是对于求职者来说却感受异常深刻。中华英才网

上的求职薪酬期望一月之间出现了明显的下滑，长时间反弹无力。全球化不仅仅让中国人收获更多，也要面对更多的

好吧，困难有多大，其实不用再罗列。大环境一直如此，而且未来可能更糟糕，这个心理准备并不缺乏。不过当问题落实到一点一滴的困难时，例如电影开头杜拉拉面对的老板性骚扰，却并不是所有人都能像杜拉拉一样应对自如的。其实这些具体的困难，远比那些冰冷的数据和磅礴的人流来得让人揪心。

本刊记者重操旧业，在北京、上海两地面向IT和互联网行业内已就业和未就业的高校毕业生中进行了一番简单的调查，一共发出纸质问卷和电子问卷110份，回收有效问卷89份，其中“求职前后面对的具体困难”中，“薪酬太低”这个一向是焦点所在的问题仅仅排在了第三位，首选率74%，排在首选的问题是“压根不知道做什么职业好”，首选率93%。这一变化让人始料未及，也说明如今大家对薪酬问题都有比较强的心理承受能力，但对于职业本身的预期和设想，却毫无准备。

根据调查结果，进入职场前后遇到的主要困难所在依次罗列如下

1.求职无方向，不知道做什么职业

2.无法适应工作要求，不知所措

3.薪酬太低，难以糊口

4.工作太枯燥，缺乏兴趣

5.工作压力太大

6.难以适应复杂人际关系

这些选择从本质上来说可以归纳成两个问题：生存和发展。从选择顺序来看，发展问题已经取代生存问题成为核心冲突所在。根据记者在调查中的部分访谈，绝大多数受访者都对如今艰难的就业形势和生存环境有心理预期，因此对工作压力、薪酬、技术方面的要求都可以放的很低。但是对于职业的内容、方向、发展前景则认识模糊，因此当面临现实的时候，所遇到的冲击和疑惑显得特别突出。

范浩是记者在进行问卷采访时遇到的一个比较典型而肯交流的对象。他2008年毕业于上海交通大学自动化专业，当初考研考公务员均失败，可以说是匆匆被扔进了求职大军。工作近两年，更换3个职业，现就职于上海某网络游戏公司，期待未来能有上市一夜暴富的日子。对于记者的调查，他提出了一些中肯的意见和看法，整理之后如下。

“我觉得你这个调查不应该光了解这些毕业生有什么困难，而是要了解一下他们需要什么。为什么呢？因为光说困难大家都可以讲出一堆，但是说到需要怎样解决，这个拎得清的人就很少了。我自己当初也是一样，就一个字：晕。不知道自己到底懂什么，不知道自己喜欢做哪一行，也不知道如何与别人打交道。我第一份工作是在一个卖场，外资企业新开一个分店。招了之后把我派那里去了，说是负责物流业务的电脑管理。我想想也讲得通，物流配送和物资清点这样的案例大学里也是有过具体讲解的，也做过一些题目。而且好歹这是个外资企业，你知道的，上海滩找工作，有面子是很重要的一条，在外资企业哪怕扫地打杂，出门也可以趾高气扬一下，毕竟不明真相的群众多啊。结果去了之后发觉压根不需要我来进行什么有难度的电脑管理，公司早有统一的自动化管理系统，我们去了坐电脑前面看表格，填单据，

专业的棋牌比赛竞技平台
哈尔滨分站赛
北京总决赛
北京分站赛
济南分站赛
郑州分站赛
南京分站赛
广州分站赛
竞技世界(北京)网络技术有限公司
JJ比赛
jj.cn
JJ比赛
第二届全国斗地主锦标赛
全程免费参赛总奖励21万元

详情登陆：www.jj.cn
JJ比赛
搜索

打电话就是最主要的工作内容。这个工作的要求只是会用电脑，但和我一起招进去的还有上海海事大学，上海财经大学，西安电子科技大学的，完全属于浪费。我还想是不是要锻炼我们一下，所以才招我们这些看上去有点潜力的。可是主动尝试几次，都被打回来了。公司使用的电脑管理系统有一些改进的余地，提出了意见，上面说很好，但是一个月没回音。忍不住主动做了个方案，连框架都做好了一起提上去。结果热脸碰个冷屁股，上面说这个系统如果要改，也不能由我改，而是要由软件设计方来改，这系统全公司都在用，不止这一个店，哪里能有那么快的反馈，回去等着吧。然后就是几个月又没动静，倒是负责的杂事越来越多，盘库，查单甚至调货，都有可能被抓去做。按说这也不是不可以，可是做了几次有人和我说'这不是你该负责的内容，你老那么热心干什么，做好了不是你的功劳，出了问题是你的责任，你脑袋进水了么？'我不信，总想新人要积极一点，结果过了一阵真的背上责任了。说起来是我自己没做好，也算服气，可是我直属领导说'你自己的工作不干，去弄这些做什么？你本职工作做好了么？'没两周我就辞职了。我忍不了这种被拧在一个位置上做螺丝钉的感觉。回头想想自己去那里其实蛮盲目的，没想过那个职位要求什么，凭印象就去了，更不了解如何处理工作流程环节中的人际关系，人家叫帮忙就过去了。后来想想在百脑汇干了一段时间，发觉自己的乐趣还是在于程序设计，搞网络游戏好像有前途，才又跳到现在的这个公司。我觉得你和一个新人讲有什么困难未必能理解，不过要讲做什么准备就很有用了。你看上海滩上这么多搞职业培训技术培训的，不都是看到这个问题有商机才来的。我一个同学搞人力资源的现在也转行做那个去了，钞票刷刷的。为了找工作大家都舍得花钱啊。"



上海的街头人流熙熙攘攘，这里看上去更加美丽繁华，更像杜拉拉想要留下的那个地方

的确，就业之前先择业，这已经是新人求职的共识。但如何择业则是另一番学问。每个人的自身条件不同，理想也不同，有的人为了薪水而择业，有的人为了乐趣而择业，有的人为了稳定而择业，谁都希望能兼顾所有的好事，但在不能兼顾的时候，每个人如何选择，则是需要斟酌和指导的。从毛坯杜拉拉走向成型的杜拉拉，这个过程很关键。

二 成为杜拉拉

"在DB，你走路时候先迈出哪一只脚都是要经过培训的。"

电影中的台词大概是这个意思，具体内容记不清了。但这句台词毫无疑问展示出，对于求职者来说，入职前的自我准备和入职后的培训有多重要。从氛围宽松随意的家庭和学校走进工作繁忙压力巨大的公司，其中过程的苦乐只有当事人自己才能明白。而在企业中，负责人力资源招募和培训的人力资源主管，则是这个问题最权威的发言者。

廖红玲女士是上海某外资企业的人力资源总监，曾经在广州、苏州的多家大企业任职，对应的正是《杜拉拉升职记》中玫瑰的职位，说起这个类比的时候她自嘲地说了句"从前是500强，如今已经逃离500强了"，但这并不妨碍她给记者解释了一番她的工作意义所在。

"其实招募和培训只是这个工作的一部分，人力资源中最重要的内容在于事先的选择和事后的激励，招募和培训属于选择的那一部分。有同行曾经自比这个职业是驯兽师，想想其实还挺形象。都是需要经历甄选、培训、表演、激励、安抚这些过程，只是面对的对象不同，内容也要复杂的多。电影里玫瑰的繁忙也表现了这一点，当然没有表现出具体内容来，毕竟电影的主角是杜拉拉的爱情而不是玫瑰的事业，主要内容是情场而不是职场，这一点距离原著差远了。原著在这个问题上把握好了平衡，还是很有一些内容的。作者李可有过10多年的人力资源管理经验，在这方面是很资深的专家。"

即使招募和培训只是人力资源工作的一部分，但对于想成为杜拉拉的人来说，却是最关键的一部分。连招聘的关口都无法通过，怎么进入下一步呢？对于这个问题廖女士给出了她的看法。

"招募是保证企业人才储备的主要渠道，也是与社会沟通的重要接口，因为公开的招聘不仅仅可以收集到企业需要的人才，保证企业内部活力，也是企业形象的很好推广，这方面宝洁就是最好的榜样，我曾经在宝洁任职过，这个理念我非常认同，所以尽管后来更换了服务的公司，但对于公开招募这个工作每年我都要求自己和下属制定出详细的计划。

想必你们的读者更关心的是招聘面试和具体要求这些问题吧。我能理解，这些内容更实用么。这也是我下面要说的一个问题，怎么才算实用。

在进行人才的招募和甄选过程中，不同职位和岗位的要求是不同的，因此会具体有一些参考因素。知识技能的因素是一个重要因素，毕竟我们不能再从头给新人补充这些基本知识。所以对于专业、成绩、证书和履历会做一定的要求。这也是如今求职者做准备时最重要的一部分，我曾经见过手持11本证书前来应聘的毕业生，毕业证、学位证、计


面试是求职双方相互考察的第一次接触，如果没有合适的准备，也是最后一次

算机等级、英语六级证、驾驶证、商务英语认证、厨师证……就差结婚证了。这些证书能说明一些问题，比如证明知识技能比较丰富，学习能力强等等，有很大说服力。但是从我们的角度出发，中国学生的考试能力天下第一，这些证书都是考试的产物，距离真实能力还有距离，所以面试时候的问答就是另一个重要的参考因素。网上经常流传一些所谓的名企常用招聘问题集锦等等，很多人也照着先精心准备答案。但是太拘泥于这些具体的问题反而会束缚自己。且不说面试不可能真的按照这些问题来提问，就算是按照这些问题来问，也并没有标准的答案。面试是人力资源经理观察应聘者思维习惯、应变能力，性格偏好的机会，这些问题看上去挺刁钻，但实际上没有标准答案，都是开放性的问题。面试官在问答时根据职位的内容会进行不同能力的考察。例如对于技术类型的人员，则注重观察他的逻辑思维能力，问题解决思路、利益驱动因素等，对于组织和执行类型的人员，则着重观察思维表述能力，逻辑组织能力等，对于销售、外联类型的人员则要观察语言表达能力、心理承受能力、临时应变能力等。考量的因素各有重点，具体到案头的细则会有几十项甚至上百项，人力资源经理会在汇总之后进行筛选，然后挑出重点人选复试。从这个过程就可以看到，适当的准备是必要的，但是准备的太具体反而会有损失，因为面试并不仅仅需要一个答案，还需要观察人对问题的思考和解决。所以如果太追求实用，也许会在不经意中掩盖了自己真正的价值所在，错过好的机会。因此可以看到，面对招聘真正应该事先做好准备的方面，不在于对知识的温习，而是对于自身性格、能力、思维的审视。

招聘之后就是培训了，对于不同企业来说，培训的内容和要求也不同。例如对于加工业、技术类型企业来说，培训是决定了后续工作内容的关键一环，因为这一类企业有技术门槛，如何让新人迈过技术门槛，尽快成长为合格员工是关键，培训的内容也相对比较具体，偏重于知识技能方面，时间可能也比较长。但对于商业企业来说可能就要麻烦许多，就像电影里所表现的那样‘进门先迈哪一只脚都要经过培训’，不会侧重于知识技能，而是偏重于行为举止，思想意识，团队协作等更抽象琐碎的内容。因为对于组织严密，要求高度协同的商业企业来说，个人的知识技能在其中体现的作用，要远远逊于团队协作所发挥出的作用。知识技能可能永远都需要更新，但人的团队意识培养，对企业文化的适应，可能就依靠入职其间那段培训了。如果这段时间的培训有问题，毫无疑问下一步的工作会很混乱，很快就会有人出局。

很多人对这段培训感到很不适应，这能理解。如今的年轻人都是在相对自我的环境下长大的。他们可能也经历过比较激烈的竞争例如中考高考什么的。但还是局限于个人能力的竞争，真正的组织协同经历的很少。所以一旦面临这种要求重视流程、协作和配合的培训，等于是新开了一门课，还是实际操作大于理论学习的课程，不适应是非常自然的反应。一直有观点认为这是我们国家教育体制和内容上的缺陷，过于重视理论考试，忽视实际操作。我过去也这样想，但是近年来渐渐改变了这样的想法。因为在出国考察之后，发现即使是被看做‘素质教育’典型的国外大学，重视理论知识的教育培养也是主流，毕竟高等教育属于知识教育而不是职业教育的范畴。只是中国将书本上的理论知识掌握和考察提升到了非常极端的高度而已。事实上在国外这种入职后的转型痛苦也是普遍存在的，只是国外的入职培训体制比国内要细致很多，也更人性化，所以矛盾体现的不是那么明显。一个典型的例子是MBA这个学位在90年代后的普遍流行，就是国外为了解决高等教育制度与商业企业组织制度之间的环节缺失而设立的，专门用于培训商业企业管理人才。可以说是入职培训环节的一个单独强化。大大减少了入职之后的转变和适应时间。目前国内也越来越重视入职培训这一环节，人力资源管理这个职位本身也已经是招聘的热门。杜拉拉不就从前台转型到这个职业了么。


一个典型的入职培训场面，这一课是新人从学生向上班族转变的开始，对于不同的人来说，收获也是天壤之别

说到MBA，不得不说一下岗外培训对于



看过电影的人都认为，徐静蕾的形象距离杜拉拉不远，但是她的EQ则远远不足以适应上班族的要求。没办法，老徐毕竟只是个演员

求职者的意义所在。首先要说很多求职者对于大学教育充满抱怨，认为过于脱离实际，但是前面已经说了无论国内外知识理论的教育都是高等院校的主要教育内容，教育是公用事业而不是商业事业，不能因为商业企业的要求就转型侧重于职业教育方面。毕竟有很多教育内容距离商业很远，但却是构成整个社会经济和政治体系的基础。比如航天、地质、水文这样的专业，都会关系到国计民生，但却远离商业化。如果选择了这些专业，就要做好向商业企业求职的时候经历再培训的准备。爱因斯坦和爱迪生之间真的有很大距离，比尔·盖茨那样的天才很少，而且他还大学辍学了。

其次是求职者要重视大学以外的职业教育培训，MBA是其中最著名的一个，相信很多人有机会都愿意选择再经历这个培训，但是对于其他的职业培训，绝大多数人好像都抱着一种过于功利的心态，认为如果不能保证就业，又何必多花这一笔钱，大学教育就应该包括这一部分内容。其中的认识误区我在前面已经说明了。职业培训不同于高等教育，它的指向性非常强，重视思维训练和协作培养，并不重视最终的结果，而重视过程中的收获。这对于习惯于用最终成绩评定一切的中国学生来说很难接受。但是进入商业企业之后就会发现，这种重视过程，要求不断归纳总结，提升思维和协作能力的培训，是快速融入商业企业组织制度的最好途径。这种培训一般比大学教育时间短，花费高，其思路和企业的入职培训一脉相承，但是因为是自己花钱，时间又往往长于企业的入职培训，因此实际上可能效果还好于企业入职培训。毕竟自己花钱不努力学习是对不起自己的花费的，入职培训反而因为成本是企业来支付，不能给受培训者更高的学习动力。因此现在很多企业出于成本和效率的考虑，都压缩入职培训过程，而要求求职者在入职前有相应的岗位培训，就好像拿着一堆证书来求职的人，也许他学的有些多，也未必适合企业的要求，但至少说明他重视岗位培训，经历了相应的过程。因此在求职中比较受重视，实际上人力资源经理这边重视的不是他的证书，而是他的经历。但是到这里又要回到一个老话题，就是不要以为有了证书就能说明一切，重视在取得证书过程中的思维和收获，才是走好下一步的根本。MBA到企业应聘不合格的事例也是非常多的。

招聘和培训之外，对于求职者我还想再说明一点，就是对于应聘包括后续的职场竞争来说，IQ的竞争往往逊于EQ的竞争。这个问题在《杜拉拉升职记》中也有很明确的表述。而EQ的培养，不是职业培训或者高等教育单纯能解决的问题，它更多取决于个人成长经历和家庭教育培养。这方面中国的家庭和社会做的都很糟糕，将太多的责任推给了高校和企业，显然高校和企业也不能完全承担这个责任。只能依靠人自己的努力来改变。市场上流行的励志类图书，成功学图书也说明了公众有这样的需求。但EQ的培养并不等同于《办公室兵法》或者《我不是教你诈》，权谋手段只是EQ的一种表现方式，但却不是全部，很多人对EQ培养的误区也在于这里，包括看《杜拉拉升职记》也一样只借鉴杜拉拉‘是怎样在办公室里往上爬的’，过于重视具体的应对手段，而不是去考虑采用这种手段背后的思想驱动。而思想才是EQ培养的要素所在，它包括人的价值观，道德基准，决定了人面对问题和挑战时的反应，如何做出正确选择。可惜如今人们往往只重视‘哪一个是正确的选择’而不重视‘为什么这个是正确的’，如果总是抱着此类‘实用’的念头去面对一切，那么距离杜拉拉的养成只会越来越远。”

很难得在上海这个惜时如金，人情如纸的城市听到如此诚挚而深入的回答，不过面对记者的感谢，廖红玲表示这还没有完，她给了记者一个联系方式，“这是我属下的员工，是我从大学招募进公司并一手培养起来的，也许她能给你说出一些更‘实用’的东西。如果说我的职位和经历像玫瑰，那么她就是不折不扣的杜拉拉了。”

三 再见杜拉拉

对于廖红玲“她更像杜拉拉”的评价，莫丹丹并没有表示出认同。事实上回忆起《杜拉拉升职记》留给她的印象，莫丹丹的感受是“从激动到平静，如今觉得距离很远”。她第一次阅读《杜拉拉升职记》图书是在2007年，正值大学毕业进入求职阶段之前，当时感觉收获良多，对于外企的竞争和办公室政治有了一个直观的认识和准备。但当她真的进入外企之后，发觉当初的感受只是一个皮毛，对于工作的复杂程度和压力远远没有进行如实的表达。但是对于这个问题她也能理解。“小说是要好看的，谁会描写那些工作中的乱七八糟让人闹心，又不是真正的人力资源经理案头手册”。不过当《杜拉拉升职记》电影上映之后，她兴冲冲前去观看之后，却觉得“只是达到了围观的程度，可以说影响不大。别的不说，搞办公室恋情，对于杜拉拉和王伟那么敏感的职位来说，无疑是找死，可他们还真义无反顾，反正我身边没见过”。

当然杜拉拉的实际意义还是存在的，莫丹丹至今都记得，在《杜拉拉升职记》的末尾，杜拉拉给李都的邮件中，提到了为什么要辛苦为职场中人，就是为了“自由自在的活”，对于当时处于求职迷茫中的莫丹丹来说，无疑是一盏明灯。“财务自由才能保证生活的自由，但过于追求金钱又会失去生活自由，如何把握好其间的分寸，杜拉拉不会告诉我，只有靠我自己掌握。”

生活和职业的意义当然不会由一本书来完全给出答案。对于这个经历类似杜拉拉，但是又远远没有杜拉拉那么曲折靓丽的女孩来说，她至今仍旧在寻找自己的答案。但是作为进入职场，已经完成从学生向上班族转换的过来人，她所总结出的一些东西，的确正如廖红玲所说，对于正在经历这个阶段的人来说，更加具有“实用”意义。

“在进入毕业求职阶段之前，我们必须学会认清现实，自我定位。定位是个很没有趣味而不讨巧的词，但这是一切的终点和起点。否则往后的每一步都容易迷失方向，找不到前进的理由。对于求职而言，首先是需要清楚自己为什么选择某家单位，然后要同样清楚为什么这家单位要选择你。工作说到底是一种利益交换，你提供它想要的，它提供你想要的。如果不知你自己想要什么，那么如何让对方选择你。

在采取行动之前，我们不妨问自己四个问题：我想要什么样的生活？我选择的工作能否带给我要的生活？我喜欢做这份工作么（这非常重要）？我有没有能力做好这份工作？杜拉拉就曾经在给李都的邮件中对此作过总结，时至今日都还很有借鉴意义，我们都可以学习杜拉拉来总结一下。

我想要什么生活？一个能自由自在，自己主宰自己未来的生活。那么必须要有一份好工作来保障他。

什么样的工作算好工作呢？首先是要选择一个好的行业，所谓好的行业，是其产品附加值高的行业，例如金融证券行业，IT互联网行业等等。然后是好行业中一家好公司，它应该是具备持续赢利能力，并处于行业竞争上游的公司，或者有潜力上升到上游。英特尔、飞思卡尔、盛大都是知名的选择。在这样的公司里，要找到一个好的环节，即实现利润的最关键环节，比如销售或研发，倒是我所从事的人力资源管理属于不引人注目的环节，但属于管理链条上的关键，地位和盈利链条上的关键部门相同。在这样的关键部门中，要有一个好的上司，他自身要有能力，没有能力的上司压根站不住脚，整个部门也会没地位。同时他还能为自己的下属争取利益。如果他只顾自己那么能力再强对下属也没意义，趁早离开。

接下来另一个问题就出现了，如何才能拼过别人获得这份好工作呢？首先要表现出足够的优秀，你实际有没有那么优秀先不谈，但你必须有信心做到那么优秀，并表现出来，这也是给别人信心。不过表现出之后，如何达到也是有步骤的。第一步要与上司达成一致，无论是工作的过程还是目的，都要经常沟通以领会上司的意图，并反馈信息让他进行调整，须知最终要为此负责的是他，下属只是执行者。第二步是要获得足够的权力与资源，没有权力和资源如何保障执行？第三步是对同事和下属，要设置明确的工作目标，平衡团队内部利益和冲突，分配好团队资源和权责，及时给予鼓励。总之你想从上司那里得到的，你要同时想到给同事和下属。第四步是对客户，要提供充分到位的服务，了解需求和变化，及时跟进，保持服务稳定和影响力，并且建立稳定的人际关系。

喜欢这份工作是在选择工作之前难以确定的问题，但之所以前面对‘好的工作’进行如此细化的分析考量，就在于激发自己的兴趣，建立对这份工作的长久信心。兴趣是可以培养的，对工作的热爱也是可以这样建立的。

最后就是自身能力能否适应工作需要的问题了。这不是一个一蹴而就的问题，工作每天都在面对无穷的变化和挑战，自身能力也是需要不断培养和学习的。所以大家才活得那么累，因为永远都需要不断地进步。但是如果前面的分析和步骤都完成了，那么对自己和工作就都有了一定认知，学习也就有了明确的方向，可以节省一些力气。”

莫丹丹衣着光鲜，手提一个Gucci手袋，开大众宝莱轿车，一副上海这座都市中流行的高级白领形象。但是就这样一个说起问题条理清晰的新晋职场成功女性，却显得并不开心。“杜拉拉的那一套东西其实很矛盾，她所向往的那些东西，只有大城市才能给她保障，但是大城市给她保障的同时，却也让她距离理想越来越远。我也一样。我们都在尽力让财务自由保障生活自由，但是这个城市太大了，它自由的仿佛无边，而支持这种无边的自由，需要有多强力的财务自由啊。我看不到头，我不想再继续这种生活了。杜拉拉的理性分析，还是不能保证她的爱情，电影里那样完美浪漫的结尾，只能存在于电影。如果可能，明年我想回到家乡，告别上海，告别这种杜拉拉的梦想和生活。”

坦白说，听到这样的陈述感觉有些让人意外，虽然“逃离北上广”如今也已经渐渐成了趋势，但是对于莫丹丹这样的已经在职场中站稳脚跟，有一定地位和收益的白领来说，还能产生这样的念头，这个结尾令人感觉比徐静蕾的电影更像杜拉拉。她的确更年轻，对这座城市，自己还有自己的职业都有堪比杜拉拉的理性分析和认识，也许正是因为这样的原因，她距离杜拉拉的思维越近，也就距离杜拉拉的结局越远。也许杜拉拉最后的结局，李可压根没想写出来。

再见，杜拉拉。

你好，更多的杜拉拉。

（本次采访中侯建军先生和廖红玲女士均给予了大力帮助，在此表示感谢。应接受采访者要求，文中部分人物未使用真名）



现实中的杜拉拉有一种悖论的结局，距离她的形象和地位越近，距离她的梦想和追求却越远。离开北上广就成了如今很多人的选择

本栏目各文中出现的所有网络链接将在大软地盘（bbs.popsoft.com.cn）置顶帖中登载

别拿Google百度说事

——搜索引擎的专业搜索新应用

■贵州 冰河洗剑

关于搜索引擎，互联网用户一向各有所爱。然而随着谷歌退出中国，关于搜索引擎优劣的争议着实讨论了好一阵子。在哭谷歌，骂百度之后，其实我们不妨再将眼界转移一下，别总拿Google与百度说事。

Google强，到底强在哪儿？Google是否代表搜索技术的最高水平？除了搜索的公正性等因素，从纯技术的角度，让我们来看看，什么搜索引擎才真正代表着先进的搜索技术，搜索引擎在专业搜索方面有什么新应用，未来搜索引擎的发展方向在哪儿？



一、不只是罗列，会回答问题的“聪明”搜索

要想从搜索引擎获得答案，总得输入关键字进行搜索，然后从搜索到的众多信息中，再慢慢寻找有用的网页链接打开查看。关键字选择是否合理，往往决定了搜索的结果和效率，因此一些独特的关键字语法命令，就成为了高级用户的专利。然而随着最新的语义搜索的出现，突破了针对关键字进行的传统检索时期，而进入了更加精准、智能和人性化的语义搜索时代。——用户所需要做的很简单，输入你要搜索的问题，搜索引擎就会直接给你答案，或是文字内容，或是图表信息。却标志着百度的框计算已经突破了针对完整文字进行匹配的传统检索时期，进入了更加精准、智能和人性化的语义搜索时代。

WolframAlpha与Google Squared之类可以直接以图表信息方式搜索某关键词或问题答案。

1. Web 3.0时代的语义搜索引擎Kngin

号称能提供“更加有用的信息”的Kngine（www.kngine.com），被认为是Web 3.0时代的搜索引擎，正在逐渐成为语义搜索行业的领军者（图1）。

聪明的Kngine会回答问题





作为语义搜索引擎中的佼佼者，Kngine的智能性显得与众不同，它会非常聪明地猜出用户想搜索的内容究竟是什么。

例如，我们想知道Google的创始人是谁，在Kngine输入搜索关键词“Founders of Google”，Kngine自动分析输入的关键词意思，并很聪明地通过搜索结果返回了这个问题的答案。在搜索结果页面中列出了Google的创始人Sergey Brin和Larry Page的名字和照片，并有关于Google的最详细的信息列表（图2）。包括Google创建的时间和地点、理念口号、公司的市值、董事会成员、Google总部、公司年盈利收入等，结果非常的直观。

然而当我们在Google中搜索这样的问题时，列出的却是数百万的以该问题为关键字的页面链接列表（下页图3），想要得到问题的答案，还得去打开网页一个个查看信息。

两者的对比是很明显的，显然Kngine的语义搜索更聪明更智能，对用户来说也更实用。

会分析回答问题的语义搜索

语义搜索（Easy Semantic Search）是一种新型的搜索技术，通过这一技术，用户只需使用日常语言输入问题，就可以获得想要的答案。其原理是遍历一个覆盖所有互联网内容的数据库，寻找匹配度最高的内容，可以针对用户提出的问题，例如“谁是全球最好的石油公司”，或者“女性最喜欢哪部电影”，给出最准确的答案。

语义搜索与传统关键字搜索的不同之处在于，当我们在搜索引擎中输入“Google的创始人是谁”之类的问题时，语义搜索引擎结出的搜索结果是Google创始人的名字，而传统关键字搜索引擎则仅仅是列出一堆包含“Google的创始人是谁”关键字的页面链接。



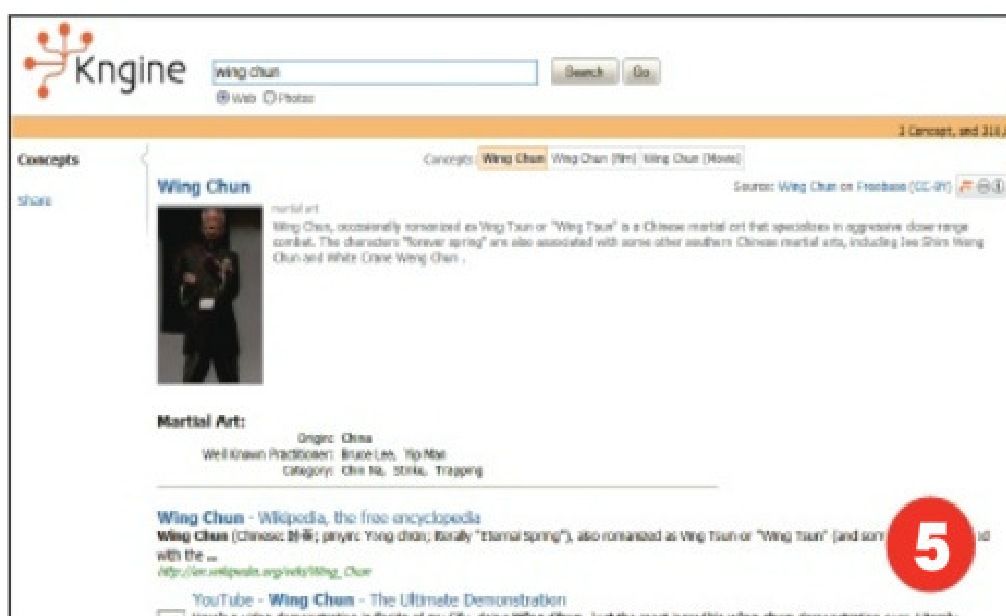


全面直观的搜索“答案”

Kngine给出的搜索答案非常全面且直观，Kngine会在搜索结果页中直观地列出维基百科、IMDB、elyrics.net 等网站获取的信息，而不必用户去点击链接翻页查找信息答案。

例如这里搜索“谁是《叶问》的导演？（Who is the director of IP Man?）”，Kngine立刻就给出了答案“Wilson Yip”（图4）。此外，还列出了这部电影的剧照、影片类别、出品公司等信息。最为重要的是，用户还可以直接在搜索结果页点击链接“Users reviews in IMDB”查看IMDB评分，点击“Check Price at Amazon/eBay/”在Amazon或eBay上看售价买票等，搜索给出的信息非常的全面而且方便。

再搜搜“咏春拳（wing chun）”，Kngine直接给出了维基百科中的咏春拳的解释和相关信息，根本不需要二次点击链接即可获取信息（图5）。而且Kngine的理解力确实很强，用户搜索的“咏春拳（wing chun）”这个词，可能代表一门中国功夫，也可能是想找同名的一部电影。Kngine对搜索结果进行了分类，在结果页面上方Concepts处可以允许用户自己选择词语的具体意义，包括Wing Chun/Wing Chun (film)/Wing Chun (Movie)。



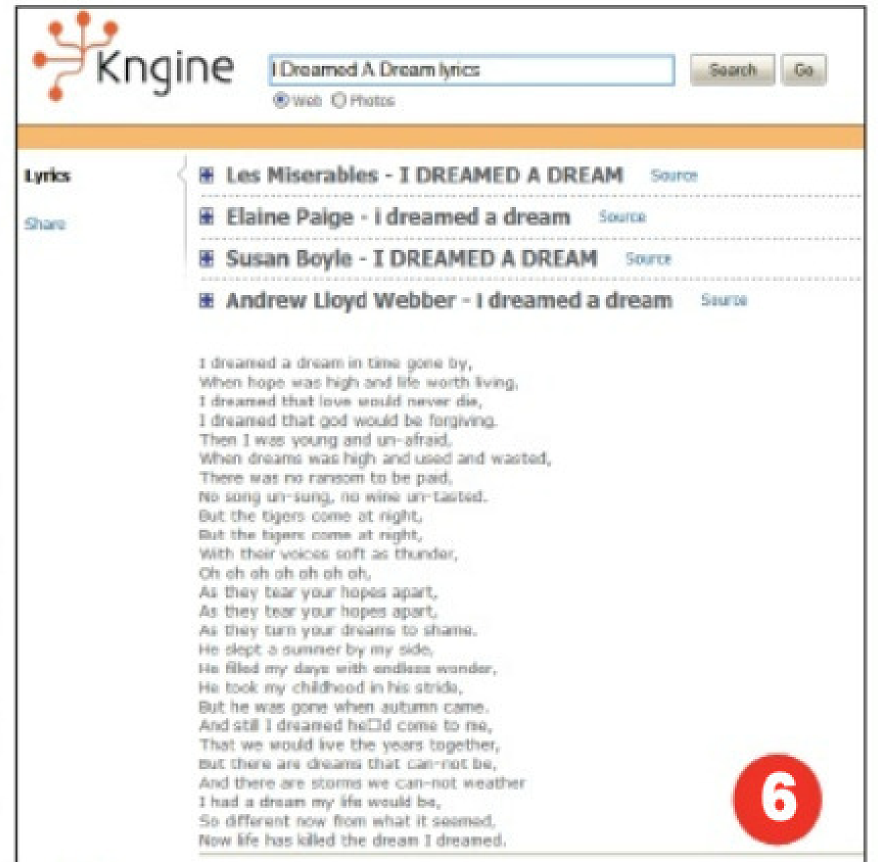
Kngine的直观，也可以在歌典搜索上体现出来。例如输入“I Dreamed A Dream lyrics”，就可以直接在结果页面中看到I Dreamed A Dream这首歌的歌词。Kngine还聪明地列出了几个不同版本同名歌曲的歌词供用户选择查看（图6）。

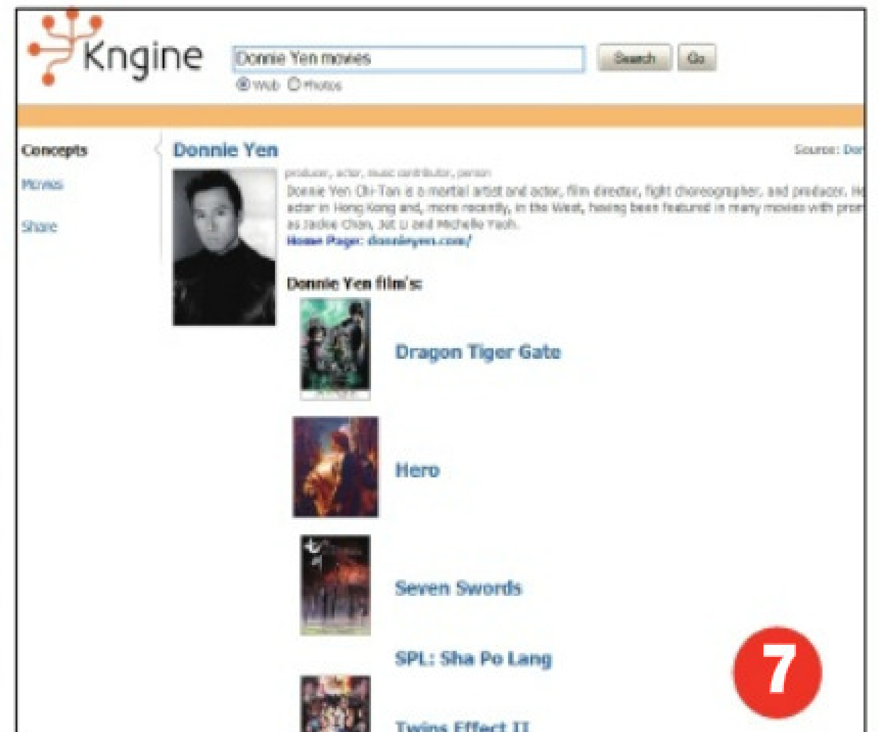
Kngine还有许多强大的功能，数据列表与参数对比答案是其中的独创。如果用户搜索的是一些数据或参数，那么它可以智能地将用户的答案以列表的形式返回，用户就可以获得更清晰直观的数据。

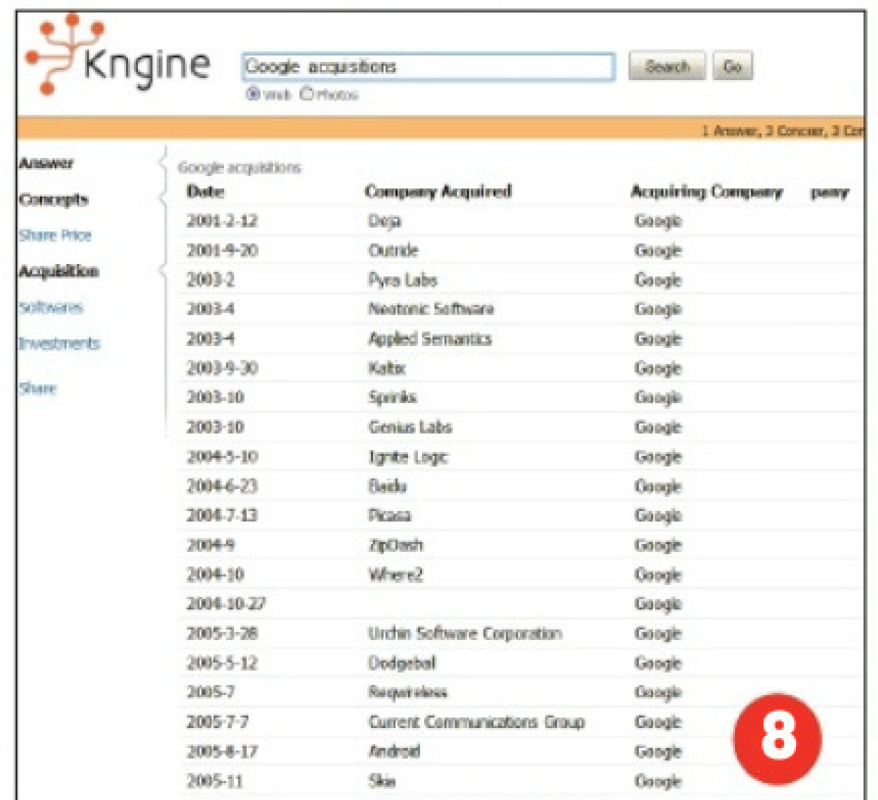
例如，搜索“Donnie Yen movies（甄子丹主演的电影）”，立刻就在搜索结果中返回了列表形式的答案（图7），包含有每部影片的海报和名字等信息。搜索“Google acquisitions（Google收购的公司）”，返回的列表数据更为详细（图8）。

在购买数码电子产品时，我们常需要对产品的性能参数进行对比，通常必须要借助某些购物网站，但是在Kngine中这就变得简单了。在Kngine的搜索趋势中，可以看到有许多用户在搜索“iPhone 3GS vs. Nexus One”，搜索结果是一份非常详细的配置清单（图9），方便用户在iPhone 3GS和Google Nexus One智能手机中作选择。

此外，Kngine也提供了实时搜索、平等搜索与垂直搜索等功能，其搜索的强大性与智能性也越来越受到关注。虽然语义搜索在识别用户输入的含义方面存在着不少难题，但Kngine已经向我们展示了语义搜索所带来的魅力，语义搜索将会成为未来智能搜索引擎的发展方向。









2. “谷歌杀手”——Wolfram Alpha

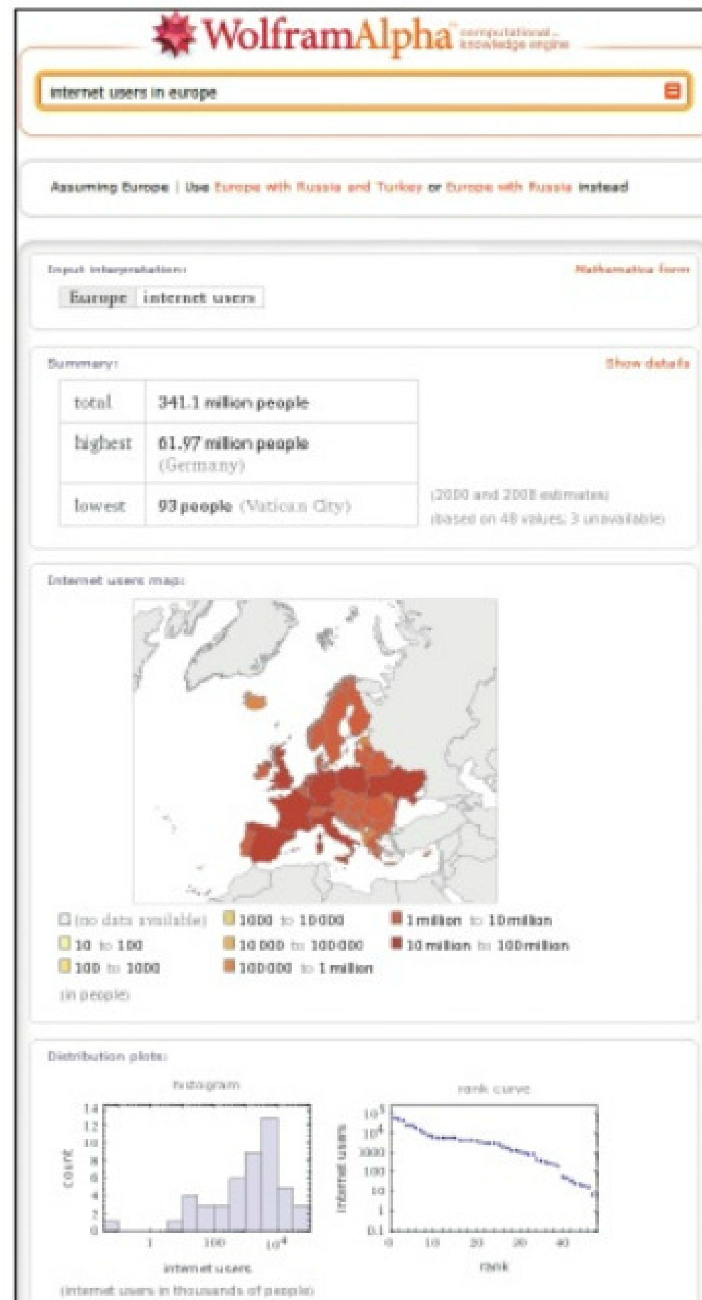
新一代的搜索引擎Wolfram Alpha在2009年5月18日正式上线后，迅速引起了互联网的震动，被誉为Google杀手。Wolfram Alpha之所以如此引人注目的原因，正是由于其强大的语义搜索功能。

Wolfram Alpha（www.wolframalpha.com）是由开发计算数学应用软件的沃尔夫勒姆研究公司，推出的一个语义搜索引擎（图10）。它能根据问题直接给出答案，用户在搜索框键入需要查询的问题后，搜索引擎将直接向用户返回答案，而不是返回一大堆网页链接。



在搜索引擎页面的搜索框后，常见的搜索Search按钮，被改成了一个“=”按钮，从这个设计也可以看出Wolfram Alpha与常规搜索的不同——直接给出答案。







Wolfram Alpha的语义分析功能比较智能，我们看看它的表现怎么样？

同样的，搜索一下“Who is the director of IP Man?”，Wolfram Alpha准确识别了我们提交的词语意思，并立刻返回了答案，还包含影片的主演、编剧、发行时期和时长等相关信息（图11）。看来Wolfram Alpha的语义分析功能还是很智能的。

再输入“internet users in europe（欧洲有多少网民）”，Wolfram Alpha不仅列出了数字答案，还给出了网民分布密度图，以及每个国家地区网民数目的分布表等（图12）。

Wolfram Alpha的语义分析技术决不弱于Kngine，它可以回答的问题千奇百怪，包括如“某年某月某日某旅游胜地的日出是什么时间”“地球和月球的距离”“吃一个苹果可获得多少蛋白质”等。而且Wolfram Alpha还有许多独特的功能，比如历史日期搜索、化学分子式与数学公式函数计算、音乐演奏等。

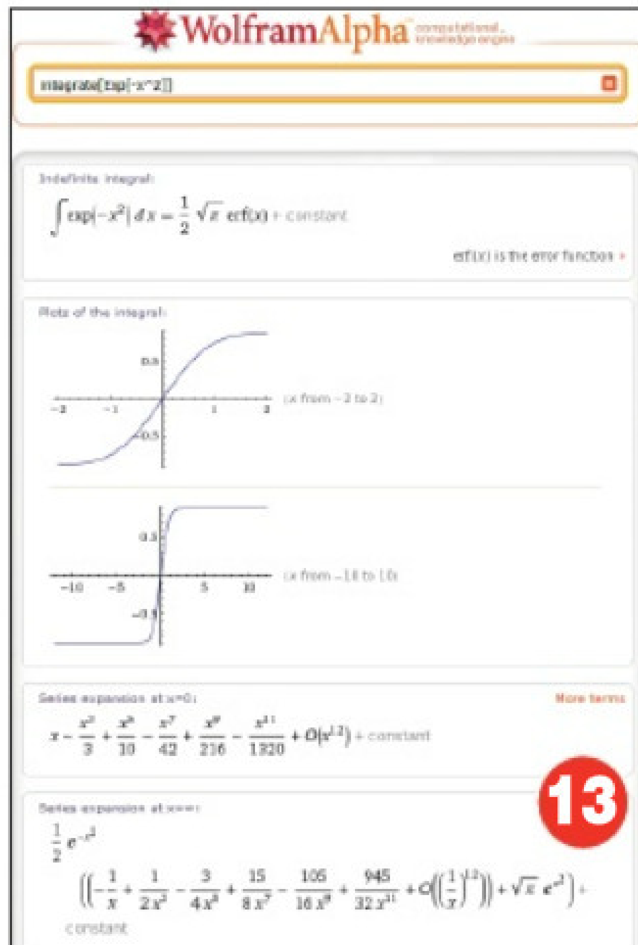
例如输入“integrate[Exp[-x^2]]”这个复杂的数学积分方程式，立刻可以得到其分析与计算结果，及相应的函数图表（图13）。

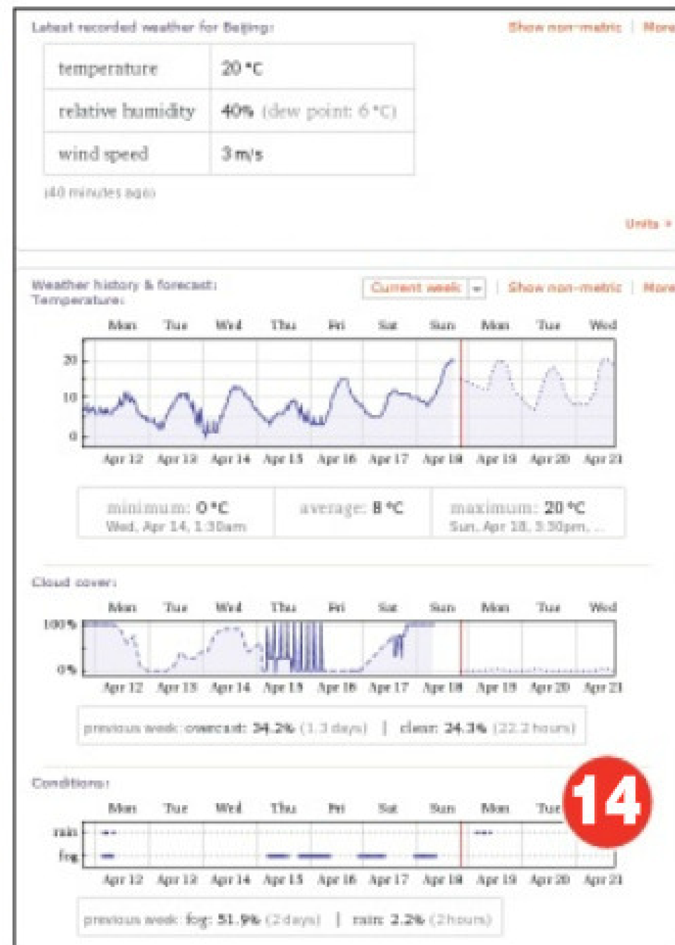
要想看看某地的天气情况，Wolfram Alpha也可帮助我们。例如输入“weather beijing”，就可以得到北京的天气情况，包括温度、湿度、风力信息，以及当前一周的气温波动变化图表等各种详细的信息（图14）。

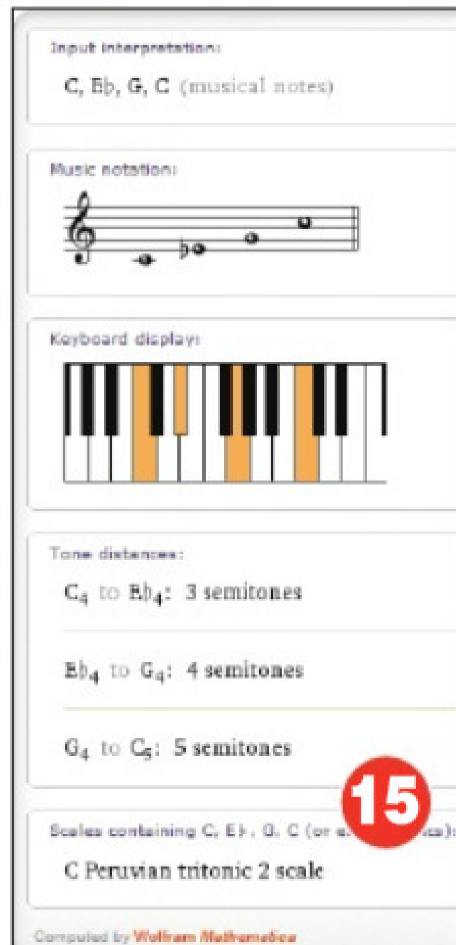
输入一段音乐节拍“C Eb G C”，Wolfram Alpha可以作出相应的五线谱和键盘演示，并且还可以点击“Play sound”将这段节拍演奏出来（图15）。

搜索一下“H_2SO_4”，立刻看到了这个化学表达式的完整说明，并且还有一个3D模型（下页图16）。

想知道抛硬币的概率，某地下一次日食的时间，国际空间站现在的位置之类的奇怪问题，Wolfram Alpha也都能给出答案。Wolfram Alpha分析搜索语词意思的智能程序非常高，与Kngine一样，它们都被视为未来搜索引擎发展方向的代表，为互联网带来一种全新的搜索方式。







3.面对Wikipedia的语义搜索引擎——Powerset

Kngine是语义搜索中最强大最领先的，此外还有许多语义搜索引擎，这些搜索引擎功能远不如Kngine，但也各有特色，可以窥见语义搜索的必然趋势。

Powerset（www.powerset.com）是其中一个专门提供Wikipedia搜索的语义搜索引擎（下页图17）。Powerset于2008年5月12日正式发布，Powerset可以尝试理解用户输入的搜索词句的含义，并对Wikipedia中的内容进行搜索匹配给出答案。目前，Powerset能够对Wikipedia英文版的250万篇文章进行搜索，针对很多问题，Powerset会从开放的共享知识库Freebase中搜索答案。

Powerset不支持IE6，需要使用IE7或更新版本，以及Firefox、Opera浏览器才可获得语义搜索结果中的图片及更进一步的检索功能。

当用户输入一个搜索主题，Powerset首先会从Wikipedia中提取总结出一些相关资料。例如这里输入“IP MAN”，立即返回了关于咏春拳叶问的Wikipedia资料（图18），内容很详细，包括出生日期、出生地、简介等。如果要想查看更详细的信息，则可点击“Read enhanced Wikipedia article”，将会直接提取出完整的Wikipedia内容直观的显示在新开页面中（图19）。

在新开页面中最为独特的是有一个搜索面板Tab页。在面板的“Overview”页中，可以看到此页面文章的内容提要，可以点击链接快速跳转到相关部分。切换到“Outline”页中，也可以快速跳转到某个章节（图20）。在“Image”页面中则可方便搜索查看相关图片和视频（图21）。在“Loaction”页中，则在地图上显示相关的地理位置信息，这里显示了在广东和香港的两间叶问纪念馆信息（图22）。

在搜索结果页面中，还有一些重要的信息内容块。在Factz处，会显示从Wikipedia中提取相关资料后进行分类的主题，点击More按钮，可以显示更多的主题内容。用户可通过这些主题进一步搜索获得自己想要的答案（图23）。例如，点击其中的featured（主演）主题，可看到Donnie Yen子项目，点击后可看到《叶问》这部影片的主演甄子丹相关信息。

在下方的搜索结果Wikipedia Articles中，可查看到与搜索问题相关的一些资料，点击后可展开Minibrowser预览窗，搜索结果会以大纲形式显示内容（图24）。

当然，如果仅仅是简单提取Wikipedia内容，则无法体现Powerset的语义搜索功能。可以输入一些有关联性的问题关键字，Powerset会自动根据Wikipedia和Freebase中的资料，生成一个答案表。例如这里输入“Donnie Yen's film”，很快就返回了甄子丹主演过的所有电影名和海报列表（图25）。

相对Kngine来说，Powerset的语义分析技术还够智能，而且目前Powerset搜索的范围还只限于Wikipedia。不过Wikipedia是网络用户查找高质量信息的重要来源，通过对Wikipedia的搜索，Powerset提高了搜索质量，而且更方便的对知识进行总结归纳，这也是Powerset最大的特色。另外，Powerset的上线时间也还不长，将来会以Wikipedia为基础扩大搜索资源和范围，还

是很有发展潜力的。

4.拆字查询功能，百度在语义搜索上的尝试

作为未来搜索引擎的重要发展方向，百度也自然不甘落后他人。在2010年2月推出的百度拆字查询功能中，我们可以看到百度开始对语义搜索作了一些尝试。



拆字查询功能服务是百度阿拉丁平台推出的新功能，其目的是为了满足网民查询读写汉字的搜索请求。用户在百度搜索框输入“木字旁加个石读什么”之类的问题，即可直接获得搜索结果答案（图26）。在搜索结果可以直接显示关于这个字的读法、字义、常用词组等相关解释。

迟迟未见身影的百度“框计算”平台

早在2009年8月，百度就宣布推出新一代的计算平台“框计算”（boxcomputing.baidu.com）。

所谓的百度“框计算”平台（图27），其目的是为用户提供一站式服务和简单可依赖的网络交互模式。用户只要在框中输入服务需求，系统能明确地识别这种需求，并将该需求分配给最优的应用和内容，给用户最为明确的答案。



“框计算”平台将通过语义分析、行为分析、智能人机互动、海量计算的方式，把百度知道、百科以及其他的应用统一到百度搜索框中，使用户可以更简单、更傻瓜化得到最想要的答案。

虽然“框计算”早就宣称推出了，但一直未见其身影，直到拆字查询功能才略见端倪。不过除了拆字查询功能外，百度搜索依然还是传统的关键字搜索。

语义搜索这种全新的搜索方式，愈来愈受到用户的推崇，必将成为搜索引擎未来发展的重要方向之一。传统的Google、Bing和百度之类的关键字搜索引擎，也感觉到了来自语义搜索的巨大威胁。

目前，微软Bing搜索已经收购了Powerset，准备在Bing搜索中增加语义搜索功能。百度推出的拆字查询功能，也同样看出百度在语义搜索方面的关注。而相比之下，Google似乎还没有任何动作，但其实Google早在2002年就开始了对语义网应用的研究，2003年推出的Google Base正是基于语义网基础的应用。可以推测Google决不会对此坐视不理，其语义搜索产品肯定也正在研究中。

目前各种具有代表性的语义搜索引擎产品，还处于发展阶段，虽然各种语义搜索引擎的智能化程度很高，对Google之类的传统搜索引擎构成一定威胁，但就目前的数据量来说，比起Google还是差很多。语义搜索引擎的壮大，需要海量的数据，这个过程是需要很长时间的。而Google和微软等各大传统搜索引擎，虽然已经扫描并对许多Web页面进行索引，但是如果采用新的语义搜索技术则要依据完全不同的页面分类和分析技术，重新扫描每个Web页面，一切几乎等于从头开始。因此虽然语义搜索前景很诱人，但还有很长的一段路要走。

实用的图片搜索

通常我们都是通过关键字来搜索图片，但是用文字来描述图片，远不如用图片本身来描述图片更形象直接。关键字类的图片搜索引擎太多了，比如Google图片、百度图片、有道图片等，类似的就不作过多介绍了。我们要介绍的是一些特殊需求的图片搜索引擎，例如有小图想找大图，有水印图想找没水印的图，想知道网友的相片是不是来自网上之类的。

1.找大图、无水印图，就用以图搜图的Tineye

Tineye（www.tineye.com）是一个非常强悍的图片搜索引擎，可以通过某张图片，或者图片的一部分，搜索出这张图片的完整版或者高清大图等相似图片。

例如这里看到一张美女图片，但是尺寸太小（89×118），复制图片的链接，然后打开Tineye网站，在“enter new URL”中粘贴入图片的链接，或者直接将保存的图片上传。在搜索结果左侧选择“Biggest Image”筛选项，就可以看到有不少此图片的最大尺寸（499×723）了（如下图）。无水印图也可用同样的办法搜索查找。



这个搜索引擎的作用非常大，例如下载的图片有水印，可用它来找没有水印的图片；图片太小不清晰，可以找更大更清晰的图片；可以查网友发来的相片是不是真的，或者想找某张图片上的美女是谁，查看谁盗用了自己的原创图片等。

2.搜索色调图片

在作图像设计之类的，常常需要搜索某个色调的图片，Multicolr Search（labs.ideeinc.com/multicolr）可以实现这一目的。

Multicolr Search可根据给定的颜色进行搜索，点击页面右侧的颜色区，就可以搜索到此色调的图片。不仅可以搜索单色图片，还可搜索多种颜色搭配的图片。

3.免费商用素材图片搜索

网上有许多图库网站，提供了大量的图片素材，用Google或百度很容易找到。但是这些图片在使用过程中往往存在版权问题，如何找到免费的商用图片呢?

Shutterstock（www.shutterstock.com）提供数千万张的免版税商业图片搜索下载，免费会员每天可下载25张商业图片。网站是以关键字方式进行搜索的，同时提供了大量的图片分类目录树，非常适合用户挑选所需的图片。在关键字搜索时，还可以设置图片的方向、摄影师，选择相片、插图或矢量图，并能设置图片的色调（如下图）。



二、谁能引领实时搜索的趋势

信息正在以一个我们从未见过的步伐被创造着，在这个环境下，是分秒必争的。Twitter之类的微博客出现与流行，让互联网实时信息的价值凸显，与之伴随而来的是信息搜索问题。互联网上的信息何时才能被搜索引擎收集，如何通过搜索引擎获得最新最快的微博客实时信息内容？

传统的搜索一直靠搜索引擎机器人抓取结果，通过搜索网页呈现新页面并更新排序。随着搜索引擎的发展，对信息的索引时间，已经从数月前缩短至几分钟之前。而伴随着实时搜索的出现，搜索引擎在时间敏感搜索上大大增强，开始为新闻、博客、Twitter以及Facebook和Myspace等提供几秒钟前的搜索结果。

实时搜索将传统的搜索页面取而代之，通过实时搜索，搜索结果页面变成了滚动式的资讯推荐面，搜索引擎的开始向着即时性的方向发展。

1.将“实时搜索”进行到“秒”——Google Real Time Search

英文版本的Google实时搜索功能早在2009年12月8日开始启用，用户可以在谷歌页面上浏览最新最快动态信息，如今中文版本也可以进行实时搜索了。

Google的实时搜索是通过“Search Options（搜索选项）”中的一个新的“Latest（最新结果）”选项来实现的。当在Google中输入某个关键词进行搜索后，打开Search Options搜索选项页面中的Latest选项，中文版的Google则可点击“打开百宝箱”，再点击“最新结果”，在右边的页面中就可以看到包含博客、推特Twitter以及Facebook和Myspace等即时消息的搜索结果了（图28）。



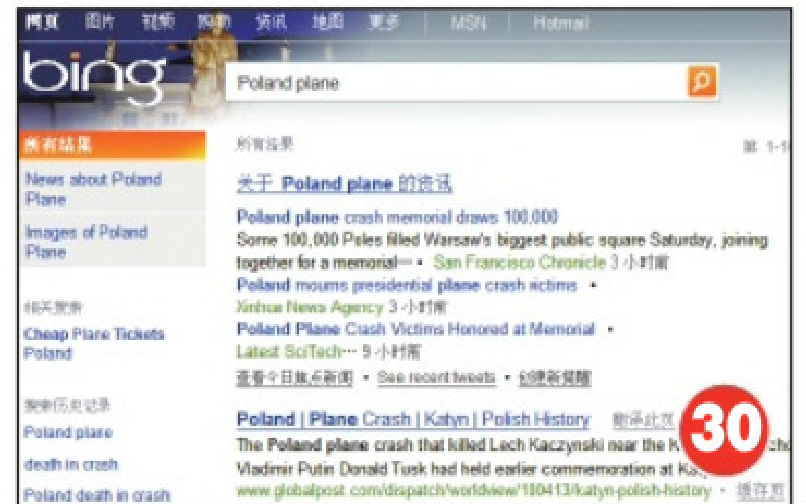
搜索结果实时进行更新，一旦有最新的消息，均会动态显示在搜索结果的顶部，可以看到搜索结果中有许多信息才刚刚发布了几秒。如果要关闭更新，可以点击“暂停”按钮。另外，还可以通过不同类型的结果，如视频、论坛和评论，以及设置时间筛选最近、过去24小时内、过去一周和过去的一年等，进行相关的搜寻筛选搜索。

2.缩水的Bing实时搜索

其实，早在2009年下半年，微软就已经同Twitter、Facebook等网站达成了合作协议，在Bing搜索结果中整合各类实时信息。Bing建立了分类网站（www.bing.com/Twitter），可在该网站查找Twitter实时信息（图29），但Bing常规搜索结果页面中仍未整合Twitter信息。



直到2010年04月14日，微软Bing官方博客中宣布，Bing常规搜索结果页面将整合来自美国微型博客网站Twitter的各类实时信息，以方便用户查询各种突发新闻内容。微软Bing由此也开始涉足微博客实时搜索。



当初微软Bing搜索推出时，除了美国本地版本功能齐全外，其他各语言版本都有缩水。在实时搜索方面，微软Bing同样如此。中文版本的Bing没有提供实时搜索，只有上英文版本Bing才可以体验实时搜索。而且即使英文版本的Bing，其实时搜索功能似乎也有些缩水。



当输入众多的关键词时，并没有见到Twitter中的实时内容，不过在搜索结果页面中显示了信息发布的时间（图30）。只有在输入一些特殊的关键词，如Twitter时，才看到Bing实时搜索的效果（图31）。但是，微软Bing搜索结果页面只能显示部分Twitter信息，而且这些信息不具实时性。看起来，微软Bing的实时搜索功能还有些名不副实。

寻人搜索

汶川地震、青海地震……灾难发生之后，如何寻找失散的亲人朋友？下面介绍一下专门提供搜索寻人服务的网站。



中国寻人网（http://www.zgxrw.net/）是由民政部门正式注册的寻人志愿者协会，经过长期对失踪人口资源整合而推出的大型寻人服务平台，档案库由一个总站和35个分站构成，覆盖面广、针对性强。通过征集来自全国各地的失踪人群资料，将精编的每则寻人启事建档入库，把所有失踪人口档案汇集于档案库这一直观、详实的大展台，失踪者家属及寻人志愿者通过对所有寻人启事档案的浏览、筛选、互通、综合信息比对而排查出失踪者的一手资料，使得整个寻人过程真实、快捷、简便易行，也为寻亲者早日找到亲人提供了更多机会。

青海玉树地震寻人分站（http://www.zgxrw.net/qh.asp），输入姓名搜索青海玉树地震中的亲人消息。其他类似的寻人网站还有大众寻人网（http://www.dzxrw.com/）中国寻人启事网（http://www.dzxrqsw.com/）中国寻亲网（http://www.dzxqw.com/）中国找人网（http://www.dzzrw.com/）中华寻人网（http://www.cnxr.net/）等。

3.走在国内实时搜索前列的youdao

网易旗下的独立搜索引擎有道在2010年4月也推出了实时搜索服务（www.youdao.com），是继Google等国外巨头推出之后国内目前唯一一家提供实时搜索服务的搜索引擎。有道实时搜索的内容来自微博客，目前收录网易微博客和新浪微博客，以后会逐渐收录越来越多的微博网站内容。

有道的实时搜索与Google实时搜索非常相似，输入关键词进行搜索，然后选择搜索选项中的“最新信息”，就可以看到有道收录的即时发布的各种博客内容及最新的消息（图32）。可以很明显的看到在每个搜索结果的前方都有一个时间标识，并且页面也在自动进行刷新。

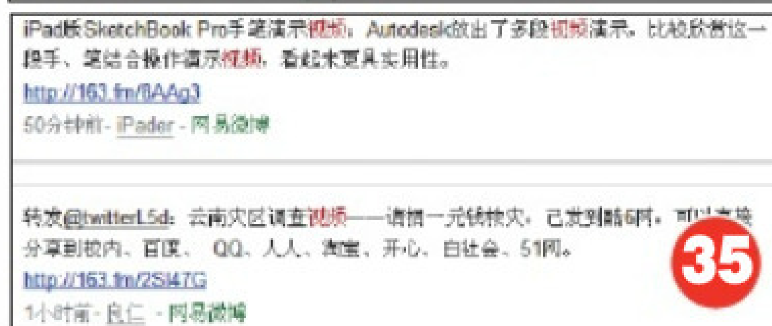


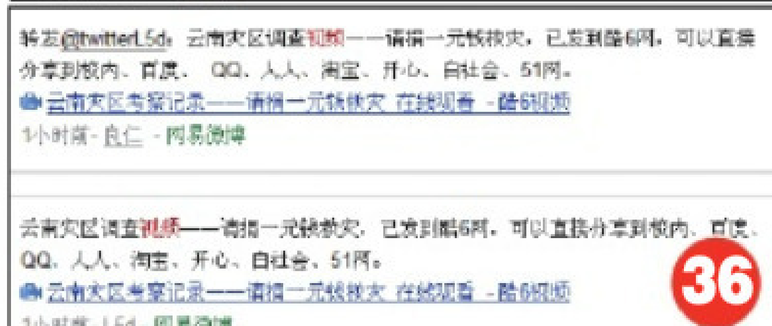


有道搜索的实时搜索，为用户开放了多项方便实用的功能，包括整合不同微博内容统一展示，“详细”内容展开栏，图片预览功能、短链接转换和视频信息标识等。

有道的微博客内容是以框架方式显示的，拖动滚动条就可以查看到其他更多的微博客内容，这样更方便用户分类寻找信息。一些即时消息搜索结果只显示了一部分内容，点击“详细”即可查看该结果的完整内容（图33）。有些微博附带图片，可以进行放大预览，点击需要放大的图片即可完整显示该图的实际尺寸（图34）。







此外，对于包含长链接的搜索结果，有道会自动进行修改。根据来源链接地址，将长链接改为类似“http://163.fm/2macNe”、“http://sinaurl.cn/hRQyL”的短链接形式。点击短链接，会自动转换打开原来的链接页面（图35）。在搜索结果中，如果有视频文件，会在每个视频文件前加一个小的视频标识进行区分（图36）。

有道实时搜索的主要数据来自于网易微博及新浪微博，但是由于Twitter内容不允许在国内出现，所以搜索结果中也缺少这一全球最大微博客，令人感觉非常遗憾。但是不可否认，有道搜索在国内实时搜索引擎方向的发展走在了前列。

4.百度总是玩试水——百度贴吧地图

与语义搜索一样，百度在实时搜索方面的举动依然是小心翼翼。在2010年1月时，百度尝试在地图中加入了实时搜索功能，低调上线一个全新产品——贴吧地图（say.map.baidu.com），该产品将地图、实时搜索、微博等热门概念与应用整合为一，成为国内第一个出现的微博实时搜索的尝试。

百度贴吧地图融合了百度地图与贴吧的功能。打开贴吧地图，输入要查找的某个地理位置关键词，或者其他热门话题关键词，立刻看到全国各地的吧友就这一关键字话题所发表的帖子和回复。

在搜索框右侧列出多个当前热门的话题标签，页面主体的左边是地图区，用于显示用户所在地和发言内容。右侧为发贴区，用于动态显示来自贴吧的最新发贴与评论。所有发贴回复会自动更新，所有发贴与回复用户所在城市地点，都会直接的显示在百度地图的对应位置上，并以地图用户习惯的气泡形式显示帖子的具体内容（图37）。

贴吧地图中的帖子与百度贴吧内的更新速度是同步的，可点击帖子列表上方的“暂停”按钮暂停更新，并可直接点击帖子进入贴吧进行回复。

与其他常见的实时搜索不同，百度的贴吧地图实时搜索的目标是百度



实用有趣的生活搜索

生活搜索站点也很多，例如Google生活搜索（http://shenghuo.google.cn/shenghuo/）非常全面，包括了从工作、房屋、餐饮、旅游、娱乐、活动等各种常见生活信息的搜索。此外，还有一些比较有特色的搜索应用站点。

1.哪儿加油省钱——油客

油价太高，许多车主都经常四处打听一些加油站打折的信息，如今这些信息也可以从网上搜索到了。油客网（www.ok619.com）汇总了来自全国各地的加油站信息，提供打折加油站、汽车商城等多种信息。在油客网上总共有全国8662个加油站的油价及地址等相关信息，并按地域划分开来。同时，这些加油站以油价从低到高顺序排列，而油价主要参考的是93号汽油的价格。可以方便的选择或输入自己所在地，看看本地哪儿加油最便宜。



2.哪儿旅游比比看——搜比

Soobb搜比旅游搜索引擎（http://www.soobb.com/），搜索旅游信息、比较预订服务。其中最有趣的是旅游信息搜索，可以选择单身、蜜月、团体或家庭旅游类型，再选择景点类型、出发时间、费用等，就可以找到适合自己的旅游信息了。



贴吧。虽然作为最大中文社区的百度贴吧已在网民中具有广泛的影响力，大量用户发布的帖子为实时搜索提供了内容来源，但是对于各种常见微博客内容的欠缺，使得百度的贴吧地图的适用面太窄。而且贴吧地图不能融入于百度搜索中，用户可能也只是专为体验尝试一下时，才会进贴吧地图，毕竟这个产品并没有太多的实用价值。百度的贴吧地图唯一可能的发展前景，只是为百度地图将来提供基于空间位置的实时搜索服务，演化成独立的位置服务（LBS，Location Based Services）。

5.3个Twitter类微博实时搜索产品

Google之类的国外实时搜索引擎，主要针对的是Twitter微博，将其整合到了普通搜索页面中。此外，有许多专门针对Twitter等微博的种实时搜索产品。

首先，Twitter自身就提供了实时搜索服务，简单易用而且搜索结果显示明了。输入关键字后，在搜索页面首页会对新出现的帖子进行实时更新显示（图38）。此外，Twitter搜索也有一个非常高级的查询生成器，可以通过RSS订阅搜索结果。

Twazzup（http://www.twazzup.com/）是一个非常全面实用的Twitter搜索产品。它提供所有Twitter的搜索服务，而且还添加了一些推荐结果，对于关注当前正在进行的热门话题是个不错的工具（图39）。在Twazzup上，用户可以follow最新的实时信息，可以通过相关关键字列表和子趋势列表，进一步定制搜索结果。不过Twazzup的搜索结果太多，因此版面显得有些混乱不够明了。

Collecta（www.collecta.com）是一个新的实时搜索服务，其网站自称为“最强大的网络实时搜索引擎”。Collecta搜索的内容包括Twitter站内的信息，还有Jaiku、Identica和其它一些微博客，Flickr、TwitPic和yFrog等图片分享网站，Youtube视频站点，以及博客评论和一些新闻网站等。Collecta页面很干净简单，在页面左侧的Options中可以设置要实时监测的网站，可选择监测微博、博客评论、图片分享和视频分享网站（图40）。在中间的页面中，会实时显示指定监测网站中的所有实时消息和内容。

Scoopler则是一个独特的Twitter、Digg、美味书签和Flickr的实时整合搜索引擎。Scoopler搜索结果页面分成两部分，右侧是各种实时信息，左侧则是流行的链接、视频和图片（图41）。在Scoopler的搜索结果中，实时信息的大部分内容来自Twitter，一些很有趣独特的链接则来自美味书签或Digg，图片中的大部分内容则是来自Flickr，视频通常来自于Youtube。可以按照内容来源对实时信息流进行筛选。Scoopler提供了预览功能，将鼠标悬停某个链接上，可以预览内容而不必离开当前站点。此外，也可以在结果页面上非常方便地分享任何链接。

随着Twitter等微博客的流行，互联网的信息创造与传递更为及时迅速，而实时搜索是紧跟这一趋势不可缺少的工具。Google作为实时搜索的先行者，让我们领略到了实时搜索的吸引力，而国内的有道作为第一家提供实时搜索服务的搜索引擎，则开创了国内搜索引擎的实时时代。希望国内其他搜索引擎，能够加快实时搜索产品的开发，同时收录更多的实时信息来源，才不至于在这一潮流中落后。



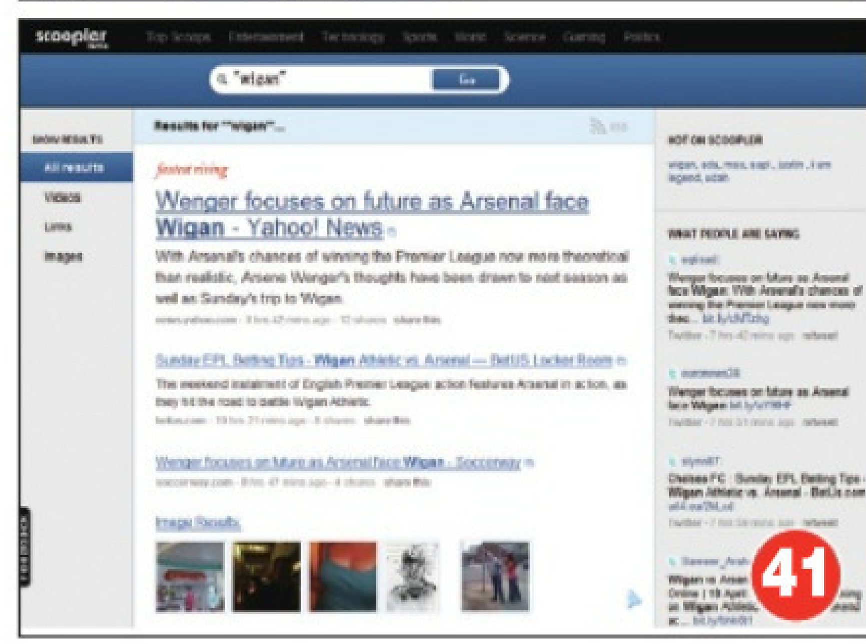
38



39



40



41

最丰富实用的资源搜索

在网上经常需要查找一些Word或者PDF文档，最简单的方法就是直接使用Baidu和Google来进行搜索，其语法格式为“搜索内容 filetype:pdf”。另外，还有一些专门的在线文档搜索引擎。

香当网（http://www.xiangdang.net/）是一个Word文档搜索下载网站，文档类型包括总结计划、文档公文、讲话致辞等实用的文档。牛档（http://www.niudown.com/）提供混合式文档搜索服务，支持 Word、Excel、PPT、PDF、RTF 等文档格式，搜索列表中提供文档类型和相关内容简介，可以搜索PDF，Word，Powerpoint，Excel，RTF。

自从众多的BT站点被封后，网络资源共享大多移到了各种网络硬盘中。如何从众多的网络硬盘中搜索到想要的资源呢?



网盘精灵（http://www.files2me.com）是一个非常强大的网络硬盘文件搜索服务，支持几乎所有的国内外主流网络硬盘，包括飞速网（RayFile）、纳米盘（Namipan）以及大米盘（Damipan）等（如右上图）。

海海搜搜（http://www.hihisoso.com/） 则提供多种网盘资源搜索，包括Rayfile、Namipan、Damipan、Brsbox、Rapidshare、Mediafire、Megaupload等。另外还可以搜索有迅雷资源链接的网页。

网盘搜索（http://www.down20.com/）是国内的网盘搜索网站，可以搜索Rayfile、rapidshare等网盘内容。

三、可视化搜索，让搜索更美丽有趣

传统的搜索领域以文本和搜索结果列表为主，然而随着搜索引擎的发展，从2008年3月推出的SearchMe开始，可视化搜索开始以另外一种方式为用户提供一种全新体验。

传统方式的文字或图片搜索结果，显得既无聊也无趣，而可视化搜索引擎则以其独特华丽的Cover Flow特效方式，让搜索变得吸引眼球同时更有趣。继SearchMe之后，Google、必应等搜索巨头也都纷纷推出了类似的可视化创新搜索产品，不仅展现华丽的特效，更重要的是让搜索结果分类筛选更为方便直观。

什么是可视化搜索引擎：

可视化搜索（Visual Search）是基于Web2.0技术发展出来的，一项集合了趣味性与实用性于一身的搜索引擎技术。

所谓的可视化，也就是将用图片或视频替代原来的文字搜索结果。与传统的文字图片搜索方式完全不同，它不是简单地将搜索到的文字信息和链接地址呈现在页面上，而是将搜索结果全部以整个页面的视图形式呈现出来。查看众多的搜索结果并不用翻页，在一个界面中即可实现滚动切换，让用户能够直观地进行选择。在搜索结果中切换时，就像在iPphone上用手指拨动一个个图片和页面一样，让搜索变得更加美丽和有趣。最能体现“可视化”搜索炫丽特性的产品是SearchMe。

可视化搜索生动而直观的呈现方式，为用户搜索过程增加了很多的趣味性。对于各种购物网站来说，也是非常实用的一项技术，用户能够对产品进行最为直接的搜索、比较并找到自己喜欢的商品。除此之外，在屏幕尺寸相对较小的手机上，可视化搜索也有着广阔的发展空间，用户通过手指在触摸屏上的操作，就能很方便地浏览搜索结果。

1.网络报摊，谷歌的可视化新闻搜索Fast Flip

与其他突出可视化搜索的华丽特色不同，Google的可视化搜索产品更加务实，更侧重于搜索信息的传递。Fast Flip（fastflip.googlelabs.com）是Google与众多出版商合作推出的一个可视化新闻搜索产品，它以一种全新的阅读方式为用户提供各类新闻。

传统方式在线阅读新闻时，所遇到的最大问题就是速度太慢，打开一个多媒体页面需要加载很多文件，让用户等得很郁闷。用户需要的是一种快速的不存在太长延迟的文章翻阅方式，就像在阅读印刷品一样。Fast Flip可视化新闻搜索正是为此目的而开发的。

Fast Flip提供众多知名报刊和网站的页面缩略预览图，所有的头条新闻以图文并茂的形式排布开，让用户就像在报摊上选择翻阅普通报纸杂志一样翻阅在线页面。与传统的新闻搜索结果相比，这种图文并茂的缩略图的可视化方式，比搜索结果摘要文字夹带图片方式更加直观，内容也更丰富。

在Fast Flip中键入关键词进行搜索后，就可以看到各大报刊杂志新闻媒体网站中的各类相关新闻缩略图了（图42）。点击某条新闻缩略图，可看到放大图，在大图中点击就可跳转到来源网站查看详情。在大图页面中，点击向前或向后按钮，就可以Fast Flip（快速翻动）方式查看其他新闻。在页面左侧也提供了缩略图侧边栏，不用翻页就可在当前页面中检索其他相关新闻。

另外，用Fast Flip共享信息也很方便，Fast Flip中准备了like按钮、email、share共享等功能，可与其他用户分享或评价该新闻。Fast Flip也会提供个性化的阅读体验，它会自动记录用户点击过的文章，分析用户喜欢的作者、媒体以及话题，尽可能的提供用户更感兴趣的新闻内容。



Fast Flip的感觉很棒，它把网络阅读和纸质阅读的优点综合起来了，就像手拿一本杂志一样，Fast Flip可以让读者能够顺次浏览经过编辑精心排序的内容，浏览这些内容的速度很快，所以读者能很快找到自己感兴趣的内容，进一步做详细阅读。

目前Fast Flip还处于测试阶段，仅提供了美国地区知名报纸和杂志的相关内容，并没有除英语之外的其他语言。此外Google也在开发手机版的Fast Flip，尤其是Android手机和iPhone。

2.微软Bing可视化搜索

可视化搜索已成趋势，微软Bing同样也推出了可视化搜索产品（http://www.bing.com/visualsearch?form=SGEWEB）。目前，微软Bing的可视化搜索也不支持中文版，只有切换到英文版页面才能进行可视化搜索。另外，用户需要安装Silverlight组件后才能使用Bing的可视化搜索（图43），否则难以获得最佳的用户体验。



Bing可视化搜索可以把搜索结果以三维图片网格的形式展现出来，例如搜索“Top iPhone Apps”关键词，Bing将会以图像的方式显示一些相关的网址链接，不必翻页就可在当前页中用鼠标滚动浏览所有的搜索结果。将鼠标移动到搜索结果图片上，提供直接显示这些软件的选项，并可通过上方的“Sort by”选项，以价格、分类和发布者对结果进行筛选。

Bing可视化搜索目前提供的主题主要包括名人、专辑、政客、参考、购物、体育等。通过分类对搜索结果进行筛选的功能，是Bing可视化搜索的亮点。比如你在搜索“Digital Cameras”数码相机时，可以根据像素、光学变焦、品牌和用户使用率等对产品进行筛选。

3.华丽而有趣的应用，4款可视化搜索引擎

谷歌和微软Bing借助其强大的传统搜索引擎，其提供的可视化搜索产品更侧重与对搜索结果的信息分类筛选，而其他的可视化搜索引擎没有这么强大的基础，因此多是提供各种华丽而有趣的应用。虽然这些可视化搜索引擎能提供的结果非常有限，但展现出许多有趣的创意，且也具有一定的实用性。

谁更有面子？——可视化人脸搜索Facesaerch

Facesaerch（www.facesaerch.com）是一个俄罗斯的可视化搜索引擎，它搜索的东西很特别，专门搜集一些人物的面部（图44），也就是搜索登记像或相关图片。Facesaerch基于Google的图像数据库的互联网应用，所有搜索提供的面孔图片，其来源都是来自于Google图片搜索引擎。

想看看自己是不是名人，或者想找名人的图像，在Facesaerch的搜索框中输入要搜索人物的英文名字，点击Search就可以了。虽然是国外的搜索引擎，但Facesaerch也能支持中文，而且可以用拼音进行搜索。搜索出来的图像结果，以华丽的Cover Flow特效可视化方式罗列显示，可用鼠标点击滚动选择其中的某张图片，也可以用下方的滑动条拖动查看其他搜索结果。在照片上点击鼠标，就可以链接到原图片网页地址。

比较有趣的是，除了人名之外，还可以搜索各种相关的情绪以及事件中各种各样的人们的表情，还有其他你所能想到的关键词。

“最好看”的搜索引擎Viewzi

号称“最好看”的Viewzi（www.viewzi.com），是一个基于Flash技术构建的可视化搜索引擎服务。它的特色在于提供了一套非常新颖的且强大的图形化搜索功能，通过Viewzi，可以对视频、图片、文本、音频、购物信息、天气、书籍等内容进行分门别类的搜索，除了文本外，搜索内容都是以图形化方式呈现，效果非常棒。

Viewzi的“最好看”不仅体现在外观漂亮华丽，而且让搜索结果更容易阅读，搜索出来的结果不再是长篇累牍的文字，而是组织化、类型化和图像化的展现方式，轻松地一眼浏览所有搜索结果。Viewzi抓住了搜索结果应该分类的重点，你可以选择想要怎么看就怎么看。

输入要搜索的关键词后，Viewzi首先会判断用户想搜的是什么，然后显示搜索结果分类视图。例如输入关键词iPhone，在页面上方共显示16种结果分类视图，包括“3D照片视图”“专辑视图”，以及“气象视图”等。图示是photocloud分类视图，在页面中间是最吸引人的可视化搜索效果，显示了搜索结果图片组织化的结构图。当点击搜索结果中的每个结点时，又会以该节点为中心，搜索显示相关的其他信息结果。结点会用相应的关系结构图来显示，可以任意拖曳改变结点图片的位置，也可以放大图片来检索。

在MP3音乐专辑视图中，可以让直接收听找到的音乐档，而不必新开网页窗口。而在Video视图分类中，则可显示影片搜索结果的画面，综合了包含YouTube在内多个视频站点，在每个搜索结果画格中，可动态播放来呈现其中的影片内容。

基于RSS的可视化图片视频搜索引擎Pixsy

虽然图片与视频搜索引擎非常多，而且Google之类的占据了重要的位置，但是Pixsy这个可视化的图片视频搜索引擎却颇具特色。

传统的搜索引擎搜索图片时仅仅根据相关性来进行匹配搜索，而pixsy根据相关性、目录、出版者和最新文章来查找图片和视频，并以图片形式来展现搜索结果。Pixsy搜索资源的来源非常有趣，Pixsy提供的视频图片搜索的搜索源来自于Youtube，Flixya，Sevenload，Dailymotion，Blip.tv，Metacafe，Veoh，ViewImages等。Pixsy网站是用AJAX技术制作的，可以自动从无数个RSS种子中提取收集图片，然后根据相关的新闻或来源资料附加相应的关键词数据，Pixsy通过这些数据可将图片与搜索词联系起来。

与Google之类直接从网站中检索相关网页内容的搜索方式不同，Pixsy的可视化搜索是从图片进行搜索的，以图片为基点检索所有内容（图45）。从得到的搜索结果中，点击某个结果图片，就可以链接到相关的新闻、视频、旅游、运动、音乐等网页。



转盘可视化搜索RedZee

RedZee（http://redz.com/）是一款简单的可视化搜索引擎，在搜索结果采用了网页截图加AJAX特效产生切换效果式样。

键入关键词进行搜索后，拨动鼠标滚轮，就可如转盘般快速地在搜索结果中切换内容，双击可打开目标网页。但是RedZee的搜索结果不多，信息不够全面，仅仅算是一种可视化搜索的尝试吧。

如果想快速地找到所要的资料内容，那么Google之类的搜索更加全面好用，因为图像化搜索结果并不是很全面，很容易漏掉一些东西。但如果想要去认识发现，或者去思考理解某件事物的话，图像化可视搜索就有意义了。

图片的方式可以让搜索变得更容易，而且有利于搜索信息的呈现。例如在上面介绍的Viewzi，其图像化可视搜索不只用在更漂亮、更有趣上面，而在于组织分类和浏览架构上的图像化，因此让Viewzi具有一种独特的检索方式，更容易找到搜索内容中的关系。

虽然目前可视化搜索目前提供的搜索范围还有限，看起来似乎有些华而不实，不过随着可视化搜索的发展，以后可视化搜索的内容将会变得越来越丰富。

新鲜的搜索引擎站点总在不断出现，有的也许会在不久后消失，但有的也许会在将来取代Google之类的传统搜索引擎。而Google之类的搜索引擎，也许会开发新的搜索技术，也有可能终究成为历史。总之，搜索引擎的未来是值得我们期待的，也许过不了多久，我们就有另一种全新的搜索体验。

不久的将来，基础性的搜索技术肯定会发生变化。搜索引擎将能够理解人类的语言，理解网页上的内容，回答搜索的问题；搜索引擎将能够识别语音、图像和人脸，将更好地识别多媒体内容。

如果我们在5年或10年后回顾一下目前的搜索技术，就会发现它们太简陋了。P

别让“鼠标手”抓住你！

■天津 哈琳

在今年1月下的“网络时代”里，我们和大家谈了“电脑脖”的问题，提醒大家用电脑切记保护身体健康。今天我们来谈谈“鼠标手”——编辑部里刚刚有同事遭此黑手暗算，欲知详情如何，且看本文分解。



你是不是这样？
每天使用电脑时间超过4小时，
在电脑的前一半时间以上都手握鼠标，
使用的不是特制的人体工学鼠标，
鼠标和显示器放在同一高度的桌面上，
而且还是个经常玩手机的拇指族，
喜欢小鼠标超过大鼠标，
爱玩需要疯狂点击鼠标的游戏，
工作也需要不停地使用鼠标……

如果以上情况你至少完全符合其中4条，那么，你有没有感觉到——

使用鼠标的手，拇指、食指和中指有点酸痛和麻痹；

手指经常摸起来是冰凉的；

伸直手臂，肘关节窝的感觉不太自然，有点酸痛；

两手各平端一杯水，使用鼠标的那只手里，水明显晃动得比较厉害；

手腕有时会觉得麻木或酸痛，活动几下，就能听到咔啦咔啦的关节响声；

小指骨一侧的肌肉，按压会感觉到微微酸痛；

如果这些感觉不仅有，而且已经很明显的话，你肯定已经被鼠标伸出的邪恶之手抓住了。

你会像他们一样吗？

小A，26岁，半职业玩家：

大家都知道，打星际就得狂按鼠标，我差不多打了两年半左右，从第二年开始手腕就有点劳损。一开始只是手指麻，后来整个手臂都开始疼。半年前实在疼得受不了，有时端杯水都得换左手。去医院开点止疼药和按摩膏，可医生说我这是“腕管综合症”，要是还想要右手，接下来至少三个月不能碰电脑，然后再休养半年才能摸鼠标。

现在我学着做左撇子呢，右手只能暂时当它残了。

Cat，28岁，公司职员：

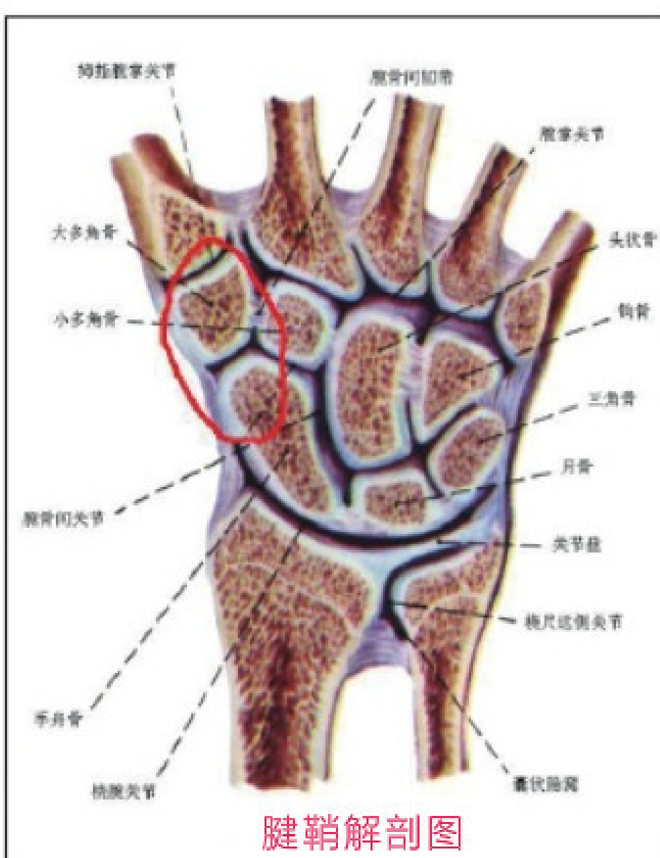
有个用电脑做剪辑的朋友两年前得了“鼠标手”，后来每天除了工作吃饭睡觉，其他时间都在活动手腕，就算不工作也一阵阵抽着疼。所以我一觉得手腕有点不自在，就立即决定把鼠标换到左手去用。而且用的不是特制的那种左手鼠，就是普通的鼠标，现在我已经习惯左手中指左击，食指右击了，顺便还能开发左脑，一举两得。

关于“鼠标手”的5个问题

Q：“鼠标手”就是腱鞘炎？

错！

Answer：腱鞘炎是只是包围在腕部肌腱外的滑液鞘发炎的局部炎症。而“鼠标手”从狭义上指的是神经和进入手部的血管在手腕处受到压迫，使得血液不能顺畅流入循环的血管神经性疾病，学名叫作“腕管综合症”。和腱鞘炎相比，“鼠标手”可能影响到整个手臂的使用和健康。


腱鞘解剖图

Q：“鼠标手”也算一种残疾？

对！

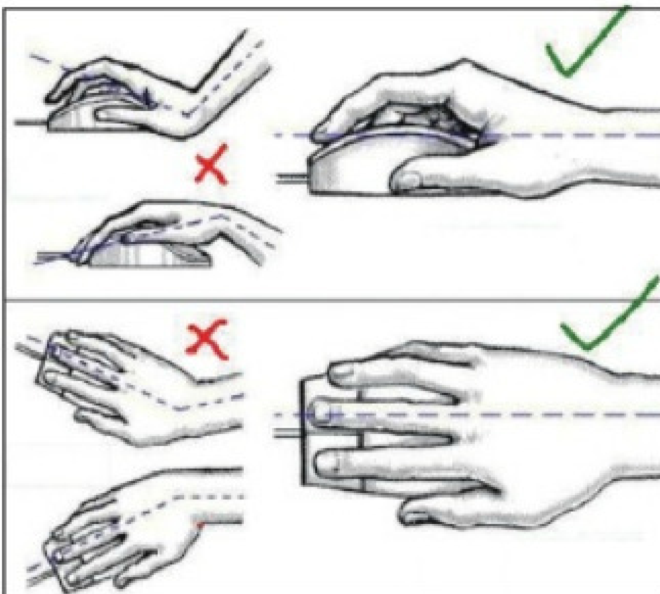
Answer：严重的“鼠标手”会让你没办法梳头洗脸系鞋带，甚至连支烟都拿不稳，更不用说正常工作了。而且，它是不可逆性质的损伤，不做手术的话，确实算得上一种仅次于脑残的残疾症状——手残了！

Q：使用小鼠标比使用大鼠标有利于健康？

错！

Answer：大鼠标的受力面积比小鼠标大，可以让使用者的手整个“趴”在上面，而使用小鼠标时势必会让手指关节扭曲，容易压迫到血管，也容易产生劳损。

现在有些专门贴合手部自然姿态设计的健康鼠标，也可以在一定程度上起到预防鼠标手的作用。

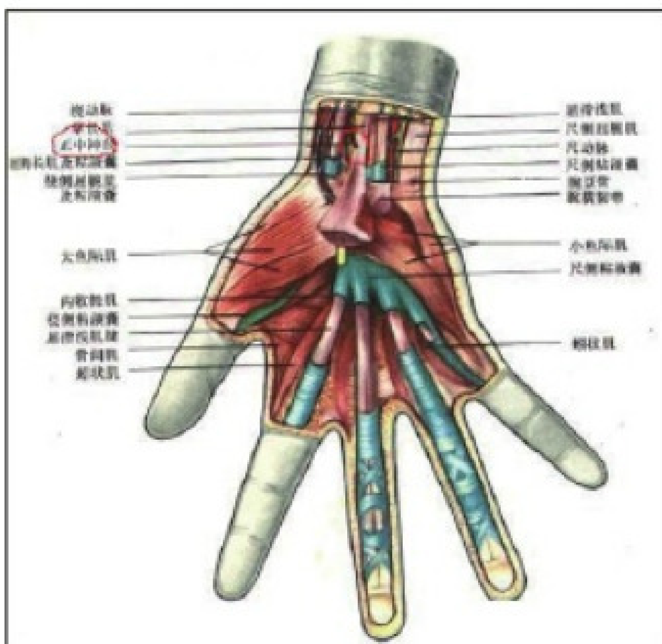

贴合手形健康鼠标

Q：患上“鼠标手”没法治？

对！

Answer：古人云，“手残，无药医也”。就算是

“鼠标手”患者一抓一大把的美国，也没有针对它搞出一套行之有效的治疗方法。如果你的手不幸“被鼠标”了，请封上电脑，关掉手机，配合医生给出的康复治疗方案，慢慢疗养。如果你的手情况比较严重，已经属于不可逆的手腕损伤范围，就只能请医生把你的手腕血管切开，再缝好，免得发展成终身残废。


手部解剖图

Q：“鼠标手”无需吃药？

对！

Answer：如果你痛得受不了，去求助医生，可能会得到一些镇痛药。中医大概会给你开一些通络活血的药物，或是外用的按摩药液、药贴，比如复方南星贴膏、伤湿止痛膏、正红花油等等，不过治标和治本之间有着千山万水的距离，没有哪种药物能给你立竿见影的有效治疗。

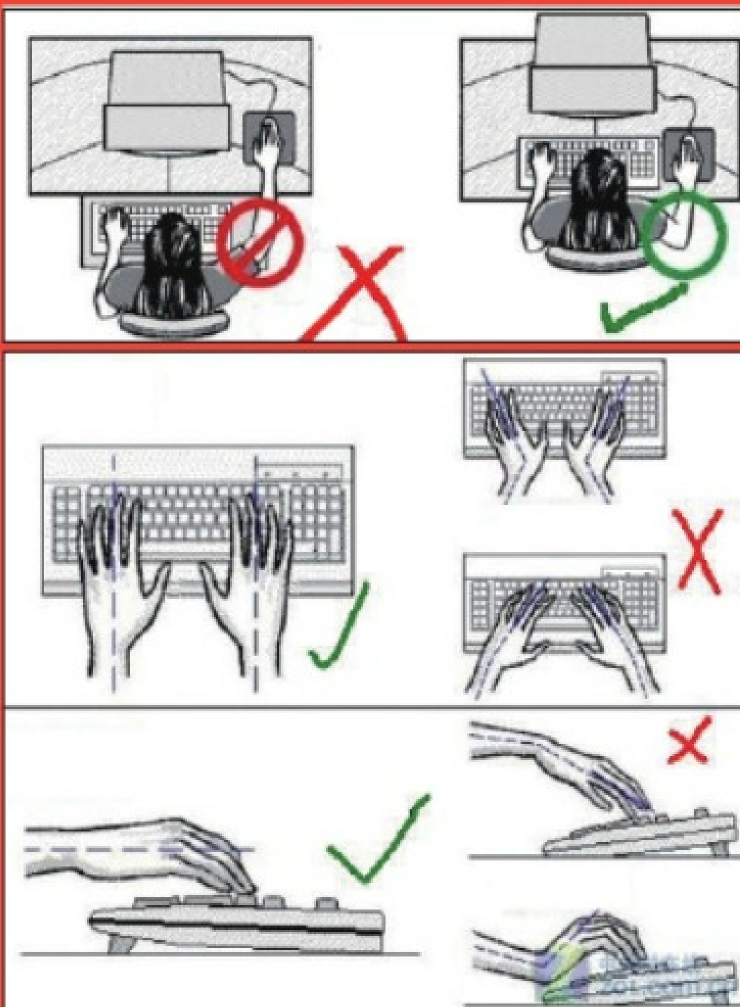
正应了那句话——时间，才是治疗伤痛的最好药品。



医生小贴士

鼠标的位置越高，对手腕的损伤越大；鼠标距身体越远，对肩的损伤越大。

鼠标放得离身体太远或太近都不好，当你的前臂和上身夹角的保持在45度以下的时候，身体和鼠标的距离最合适。


正确实用鼠标和键盘的姿势

很多人都习惯把鼠标放在桌面上，这样显然太高了。应该是使用者上半身正直坐好，让前臂与地面垂直，这时你肘部的高度，就是鼠标放置的最佳高度。这个高度也是键盘放置的最佳位置。

***玩鼠标控制游戏的人，比玩键盘游戏的人情况更糟**

如果你喜欢玩星际、魔兽之类需要进行大量快速鼠标操作的游戏，那么你的手腕情况肯定比只玩“劲舞”的人要糟糕得多，以键盘操作为主的游戏虽然也对腕部伤害不小，但腕部活动的范围稍微大一些，而且由八个手指作为主要受力部位，总好过只折腾右手的拇指和食指。

***女性比男性更容易患上鼠标手**

虽然女性和男性的腕部构造没有区别，但根据医院诊断数据统计，女性的发病率明显高于男性高，一个原因是女性手腕通常比男性小一点窄一点，腕部正中的神经更容易被压迫到，另外女性更关注自己的健康状况，有问题会及时去医院咨询，所以确诊率也比男性高一些。

***市面上卖的“腕垫”不一定对使用鼠标的手腕有保护作用**

很多人都习惯在使用鼠标时把手腕不自然地向下弯曲，这样显然会压迫到血管。正确姿势应该让虎口与前手臂保持在同一条直线上。腕垫可以帮一些人把手腕抬起来，不过如果腕垫材质太硬，或是使用时间太长，同样也会压迫到血管，那样还不如不用。

如果要选腕垫，一定要选手感柔软，弹性和透气性都好的。

***“鼠标手”是颈椎病的亲戚**

我们要学会辩证地、关联地看待事物——所以当你发觉自己的手部开始麻痹或疼痛时，未必是“鼠标手”作祟。其实颈椎病压迫神经根，也会造成患者手腕部的不适感觉，比如手指麻木、放射状疼痛等等。而腕部血管综合症也可能会影响到颈椎，所以就算说颈椎病是“鼠标手”的大姨妈也不为过。



医生小贴士

连续在电脑旁工作6小时，手指承受的压力，等于两脚快走40公里所承受的压力。姿势不正确的话，损伤自然更大。

为了舒适健康地使用鼠标，支撑手臂的桌面至少需要5～10厘米的长宽。

椅子靠近桌子一端的边缘和桌边的最佳距离也是5～10厘米。

最多工作两个小时，必须休息一会儿。

办公桌高度最好调节在55～72厘米之间。

鼠标手的几个康复小窍门：

活动手腕——每半个小时，轻轻左右转动手腕十圈左右。

按摩——用温和的力度，按摩手指、手面、腕部和上臂肌肉酸痛处，和几个关节部位。



手部重要穴位



点穴——按压阳池、曲池、大陵、手三里，都对通筋活络有一定效果。

热敷——适度热敷手腕。

如果你认为鼠标是唯一该对“鼠标手”负责的家伙，显然有失公正，要知道键盘也在其中分了杯羹。带来“鼠标手”的幕后黑手还有另一位现代文明的代表——手机！

那些大拇指好像被万能胶粘在手机键上的“拇指族”，绝对是“鼠标手”的高发人群。当你按压手机键时，手指所用的力量绝不比按压鼠标的力量小，而且因为键盘的面积更小，手腕活动的范围几乎为零，用手机上网、读小说或是打游戏，按键损伤手指的程度几乎是电脑损伤的两倍。

如果你是个靠电脑工作的人，或是疯狂的游戏爱好者，当你的手要再次按在鼠标上之前，请先想一想这个事实——你并不是在用它上网、玩游戏、工作，而是在用你的三根手指跑马拉松！P

并非专属少数派
——PC也来玩转GPS

关键字：PC GPS

编者按：随着数码设备不断出现，并逐渐成为消费主流，数字化年代的PC实用性逐渐受到质疑。其实随着PC的消费对象个性化，PC仍是一切数字化的中心，它的优势是其无限可能性，例如随着PC的移动性不断增强（上网本、UMPC、MID等），PC完全可以成为或替代专业的GPS导航仪，相较GPS导航仪，PC拥有更强大的功能扩展性优势——导航仪仅仅只能应用于路面导航，而PC可以玩转GPS……

■广东 GZ

一、GPS导航所需硬件

除了车载PC以及极少数UMPC，大部分PC都并不标配GPS导航所需要的硬件，因此使用PC导航必需添加必要的硬件，即GPS导航模块。可供PC选择的GPS模块有几种接口形式，USB连接模块、PCMCIA连接模块、蓝牙连接模块等等（图1）。其中只有蓝牙连接GPS模块具有通用性，能适用于PC、PPC、智能手机等各种数码设备，应该成为用户的主要选择。考虑到PC本身并不具有蓝牙模块——这同样不是大多数PC标配，用户还需要同时购入蓝牙适配器（图2），加上蓝牙GPS模块两者的总价也不过百元左右，可谓是超低成本的GPS方案，远远低于购置一台专业导航仪。


1



2

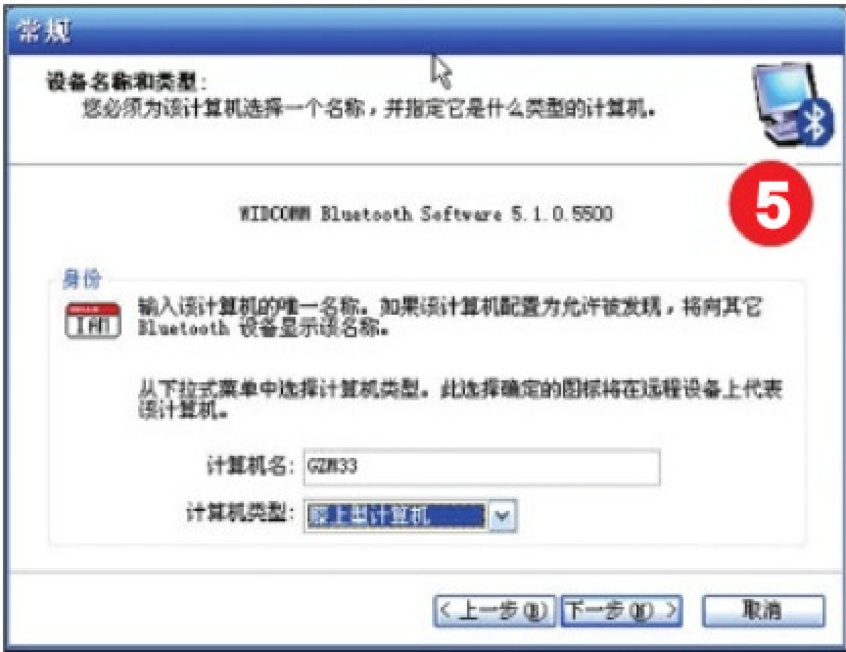
二、硬件的安装和连接

1.根据蓝牙适配器的不同，驱动程序的安装过程可能会有所不同，但是关键点都是不能安装微软自带蓝牙驱动程序。只要蓝牙适配器插入计算机，即使计算机中已经安装了第三方驱动，Windows仍会自作主张地安装自带驱动，因此首先要删除Windows自带蓝牙驱动。搜索系统分区找到“WINDOWS\inf\bth.inf”文件，将其直接删除或者重命名即可（图3）。

2.接着安装蓝牙适配器驱动程序和蓝牙管理程序，注意最好先不要插入蓝牙适配器，将驱动程序安装完成后再进行。以Windcomm驱动为例，运行蓝牙适配器驱动安装程序后，跟随安装向导选择安装目录后会开始安装。安装期间可能会多次弹出“硬件未通过Windows徽标验证”的对话框，全部点击“仍然继续”按钮，即可完成蓝牙虚拟声卡、虚拟网络、虚拟串口、虚拟MODEM等等（图4）。

3.驱动安装后重启计算机，会自动启动蓝牙管理程序，此时将蓝牙适配器插入USB接口，系统会自动加载该设备的驱动。加载完成后，在蓝牙主窗口中会出现欢迎使用蓝牙的窗口，提示确认当前计算机的基本信息，点击“确定”即完成全部安装。此时任务栏里的蓝牙图标也从灰色变为白色图标，蓝牙适配器的指示灯开始有规律地闪烁，标志着蓝牙设备开始正常工作（图5）。





三、GPS导航模块的连接

1.启动蓝牙GPS模块电源并将其置于室外（室内收不到卫星信号），当然与PC距离也不宜过远，GPS无需安装任何驱动程序，但是注意确认其蓝牙配对指示灯闪烁表示可被搜索。

2.右键点击系统托盘蓝牙图标，选择菜单“添加蓝牙设备”，即可搜索到相应的蓝牙GPS模块，如果没有搜索到，那么调整PC与蓝牙GPS模块之间的距离和位置，再次重新搜索（图6）。

3.双击找到蓝牙GPS模块，在安全性设置窗口中输入蓝牙配对码，不同的蓝牙GPS模块默认有不同配对码，查询其说明书即可获取。点击“立即配对”按钮，配对成功以后再执行蓝牙管理程序时，程序就会自动配对该设备（图7）。

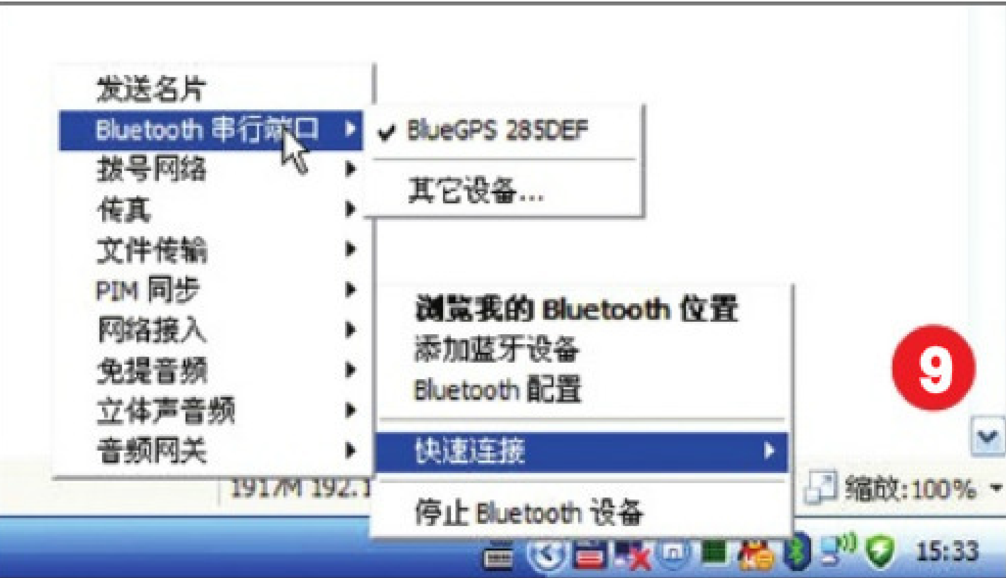
4.配对成功后蓝牙管理程序就会弹出窗口，列出该蓝牙设备可以提供的服务，对于蓝牙GPS模块而言当然就是“蓝牙串行端口服务”，勾选它进入下一步即可（图8）。

5.此时即可见GPS接收器已与蓝牙适配器连接成功，管理程序会创建该设备所提供服务的快捷方式，通过在“我的Bluetooth位置”就能很轻松地重复连接访问了（图9）。





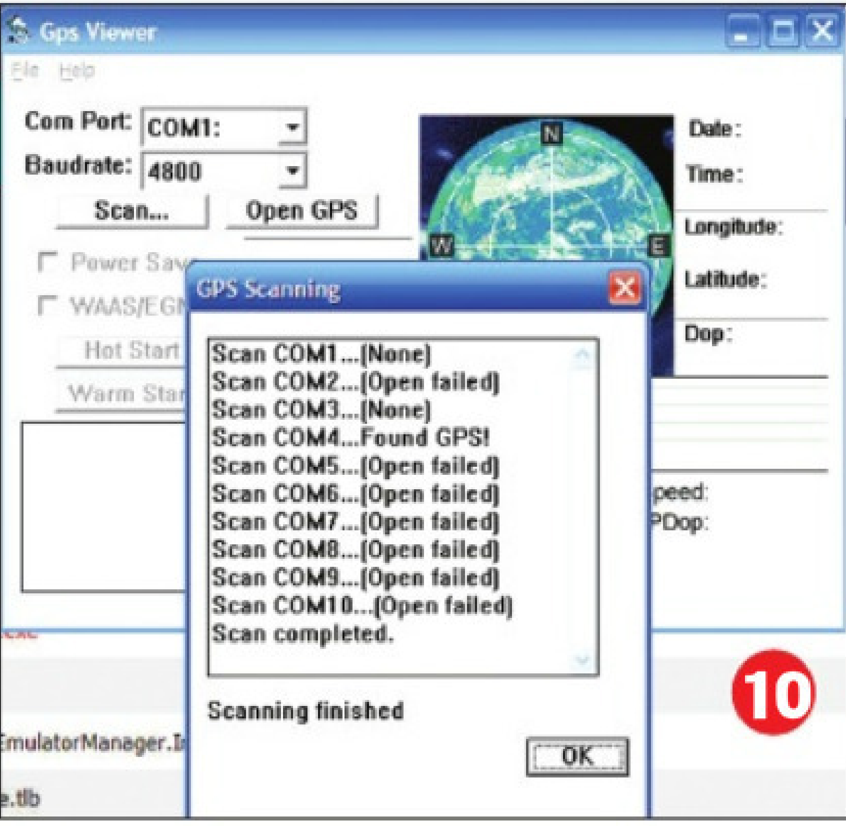




四、GPS地图的应用

1.PC版本的专业GPS地图可选择的余地不大，尤其是国内地图只有城际通和灵图两种选择，由于城际通已经久不更新，真正具有实用性的只有一直更新的“灵图9”。安装启动灵图之前首先应该确认GPS连接正常能够工作，这里可以使用工具软件“GPS viewer”（有PC/PPC等多种版本）。点击“GPS viewer”主界面上的“scan”按钮，如果之前蓝牙连接的步骤正确的话，工具就能够在计算机相应端口扫描到GPS（图10）。

2.如果能够在相应端口扫描到GPS，那么点击“Open GPS”按钮，由于是第一次启动GPS设备所以点击下方的“Cold Start”按钮，GPS应该开始搜星工作，右边的星图和信号会不断变化，一段时间就能够定位。确认蓝牙



GPS模块连接正确，也能正常工作，即可关闭GPS并退出“GPS viewer”工具（图11）。

3.灵图9安装后，注意首次要将桌面分辨率调整为“1024X768”再执行灵图导航主程序。因为灵图9只有“1280×800”“1024×768”两种分辨率可选，而且默认是“1024×768”分辨率，如果不设置成“1024×768”，那么在低于这个分辨率的PC上将不能正确运行，仅仅是图标一闪而过。由于大多数移动性较强的PC，如上网本、UMPC等等设备的标准分辨率多为“1024×600”以及“800×480”，因此这个问题还是非常普遍的（图12）。

4.很显然对于低于“1024×768”分辨率的PC不可能真正使用这个分辨率来运行灵图导航，这会导致导航画面超出实际屏幕的显示范围，要使用其他分辨率首先要破解主程序的分辨率限制，其次要自行修改灵图的分辨率配置文件。在灵图9中显示相关的图片和配置文件打包成为“profile.ltz”一个文件，被放置在程序安装文件夹的“configfile”子目录下。在“configfile”下新建文件夹命名为“profile”，使用WinRAR将“profile.ltz”文件内容全部解压到“profile”下，此时可在“configfile\profile\size”目录下看到两个以“1024_768”“1280_800”命名的文件夹，这就是官方的分辨率配置文件，其他分辨率则需要用户自行修改（图13）。

5.将修改好的分辨率配置文件夹（下文详述）拷贝到“configfile\profile\size”目录下；然后一定要删除或者重命名“profile.ltz”使其不起作用，灵图9就会使用“configfile\profile\size”下的分辨率配置文件夹；接着修改程序安装文件夹的“startup”子目录下面的smg_syshistory.txt文件，注意直接安装灵图9后是看不到smg_syshistory.txt文件的，必须先运行一次灵图9才会自动产生smg_syshistory.txt文件，用户也可以自己手动建立该文件，其默认内容如下：





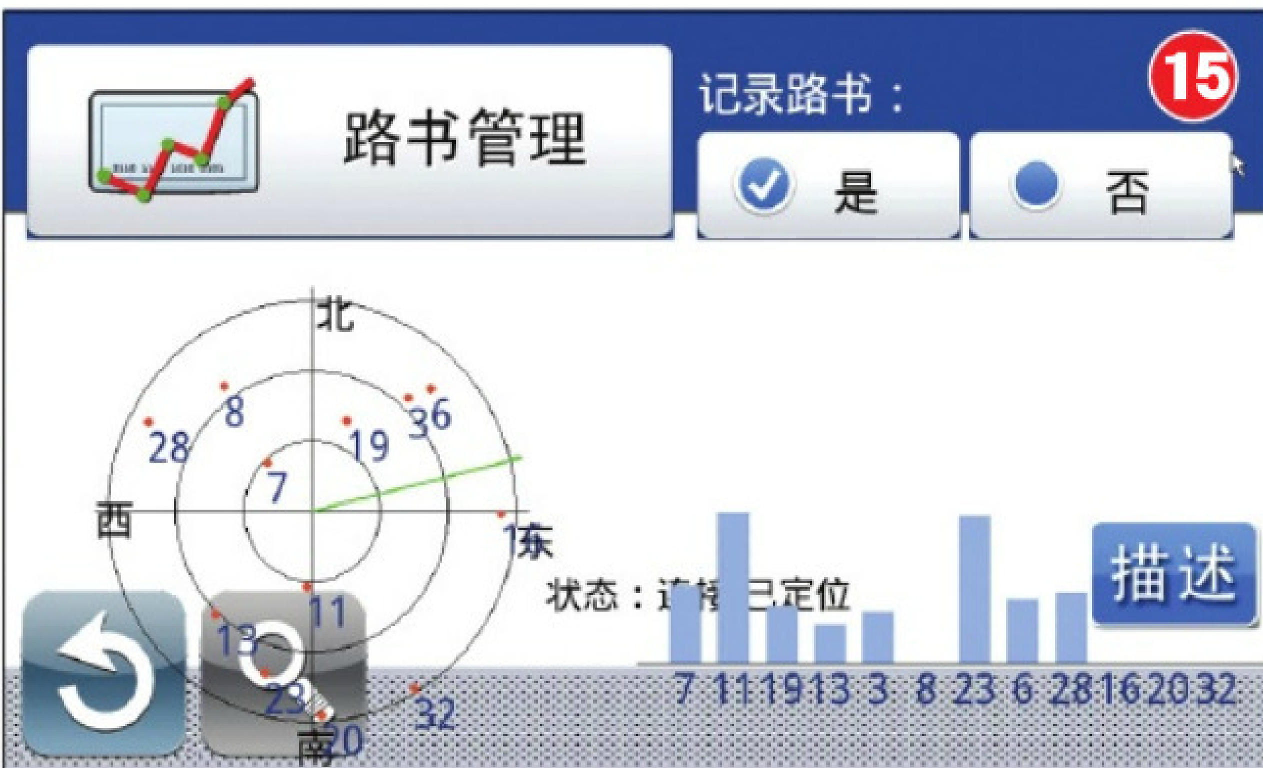



```
HEIGH=768
WIDTH=1024
IPSTYLE=0
ANIMATION=0
ExitFlag=1
LAST_TYPE=1
NAVI_DIM=0
NAVI_DIR=0
NAVI_ISFIRST=0
LAW_ACCEPTED=1
DAYMODE=1
SCREEN_ORIENTATION=1
[SEARCH]
FIRSTDOORLETTERSEARCH=1
FIRSTNAMELETTERSEARCH=0
FIRSTDOORSEARCH=0
FIRSTCROSSSEARCH=1
FIRSTNAMESEARCH=0
```

以修改“1024×600”分辨率为例，那么将以上内容修改为“HEIGH=600　WIDTH=1024”，同时分辨率配置文件夹也必须与之对应，应该命名为“1024_600”，其他的分辨率方法同样。最后运行灵图9，只要前面步骤正确就可以看到灵图9完美地满屏运行在“1024×600”分辨率的上网本上（图14）。

6.灵图9并不需要用户自己设定GPS的端口和波特率，点击灵图导航界面上方的GPS图标，即可查看到GPS的搜星状况，顺利的话很快就能够正确定位（图15）。





五、灵图分辨率配置的修改

1.如果找不到PC的对应分辨率配置文件，可自行以官方分辨率配置文件为模版进行修改，这是个需要一点技术含量和大量耐心的繁琐工作，这里给出一个简单的修改范例。灵图9的界面窗口是以左上角为原点的笛卡尔坐标系统，假设要将官方“1024×768”分辨率界面修改为“1024×600”，需将原来左下角的“菜单”按钮上移，找到菜单按钮的坐标（图16）。

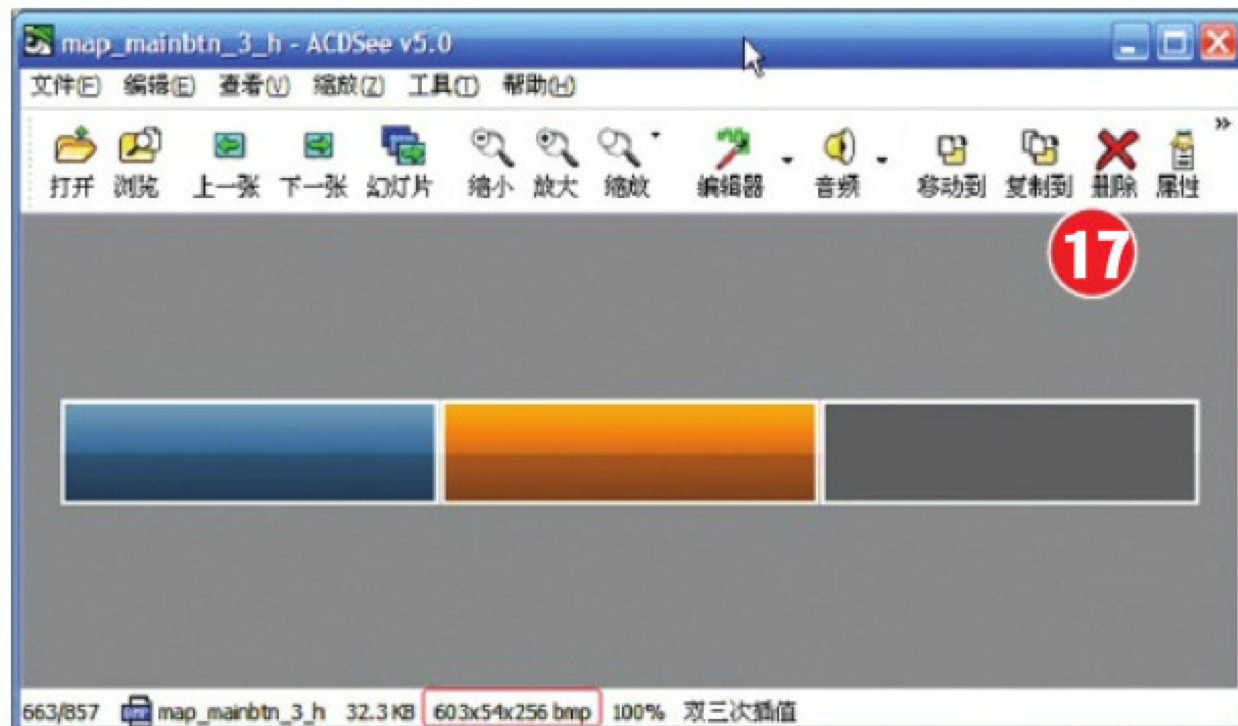
2.使用ACDSee打开配置文件夹中“res”目录下的资源图片，找到“菜单”按钮的背景图，即可获得“菜单”按钮的图标分辨率是“201×54”，也就是说左下角“菜单”按钮的起始坐标是“0，714”（768−54=714），修改的目标是将其坐标修改为“0，546”（600−54=546），这样才能适合修改后的“1024_600”分辨率（图17）。

3.用Winhex编辑配置文件夹中“hor.u20”资源文件，使用“同时搜索”功能查找文本“菜单”，即可定位在地址“00032D88”；将“0，714”的坐标转换为十六进制即为“00 CA 02”，略加浏览即可发现地址就在“00032D81~00032D83”，“0，546”坐标转换为十六进制即为“00 22 02”，因此将地址“00032D82”的数值CA修改为22即可（图17−1）。

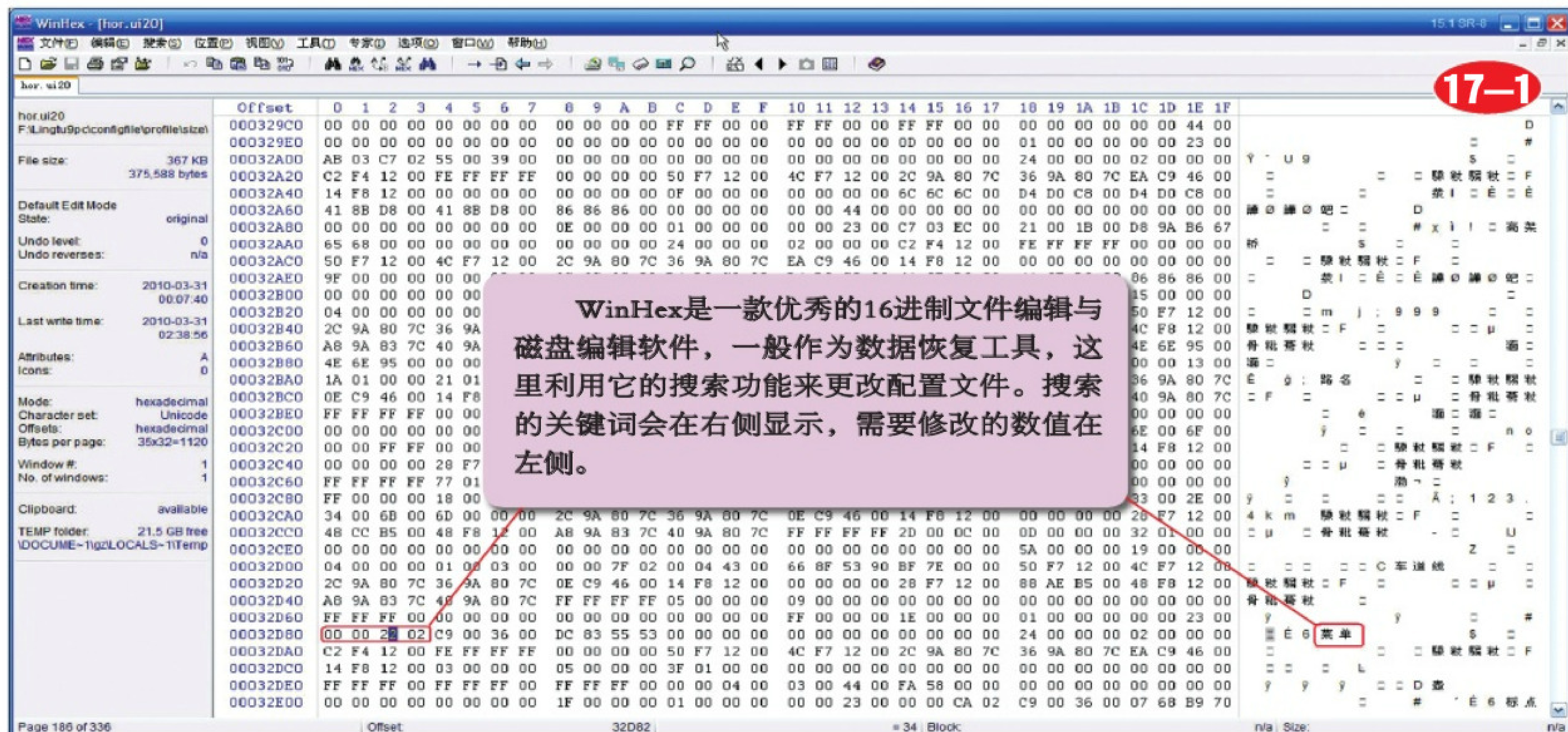
注：进制转换可使用Windows自带计算器。

4.保存修改后的“hor.u20”资源文件，使用默认“1024×768”分辨率启动灵图9查看修改后的效果，可以看到主界面的“菜单”按钮已经被挪到适合“1024×600”分辨率的位置（图18）。按这个方法使用图像编辑工具逐一修改调整背景文件和按钮尺寸，再修改“hor.u20”资源文件中菜单和按钮位置，即可实行任意分辨率的灵图9主界面。









六、专业导航的模拟器实现

1.虽然专业厂商的PC版本导航地图太少，但是PC功能的无限扩展性可轻松弥补这个缺陷，只要使用微软推出的Microsoft Device Emulator模拟器（http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?familyid=a6f6adaf-12e3-4b2f-a394-356e2c2fb114&displaylang=en），我们就能使用任意厂商的专业导航地图。PC的大容量存储更可以实现超多导航图的并存，做到博采众家之长（图19）。

2.安装Microsoft Device Emulator后，进入安装目录建立两个文件夹，命名为“存储卡”和“模拟器文件”。其中“存储卡”对应手机或专业导航仪的扩充存储卡，“模拟器文件”则要存放模拟对象设备所需的映像文件。通常可找到的映像文件有两类，一类如上图是模拟Windows CE设备的映像文件（专业导航仪基本采用此类系统），另一类则是模拟Windows Mobile设备的映像文件（手机采用此类系统）（图20）。前者的模拟执行效率非常高，适合配置较低的PC，但是可用软件工具相对较少；后者模拟完善应用丰富，缺点是执行效率相对差些。网上流传的后者基本上都是较低版本，最新版本可在微软网站下载（http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?familyid=38C46AA8-1DD7-426F-A913-4F370A65A582&displaylang=en），注意选择0804简体中文版本。

3.下载来的文件其实包括模拟器、多个映像文件、管理程序的MSI安装包，而我们只需其中一个映像文件即可。因此可以使用工具软件Universal Extractor（http://dl.PConline.com.cn/html_2/1/59/id=38251&pn=0.html）即将安装包解压（图21）。



19



20



21

4.解压目录“PocketPC\Deviceemulation\0804”下有多个映像文件，选择高分辨率的VGA映像文件如“PPC_CHS_GSM_VGA_VR.BIN”，拷贝其到上面建立的“模拟器文件”文件夹即可，如果希望模拟时使用皮肤功能，那么将解压目录“PocketPC\Deviceemulation”下同文件名的皮肤文件夹也拷贝到“模拟文件”文件夹（图22）。

5.在Microsoft Device Emulator安装目录下建立批处理文件“PPC VGA.bat”，写入以下内容：

start .\DeviceEmulator.exe .\模拟器文件\PPC_CHS_GSM_VGA_VR.BIN /memsize 256 /sharedfolder 存储卡 /video 480x640x16 /vmname "GPS模拟器"

保存后退出，双击执行批处理文档即可进入模拟的PPC系统中，批处理的启动命令参数可自行查看帮助文档（图23）。

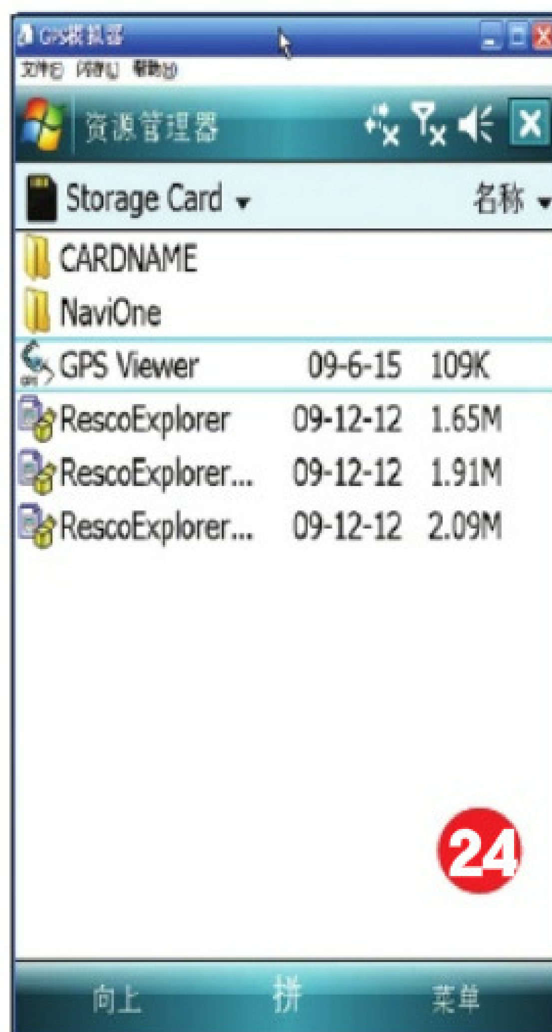

22



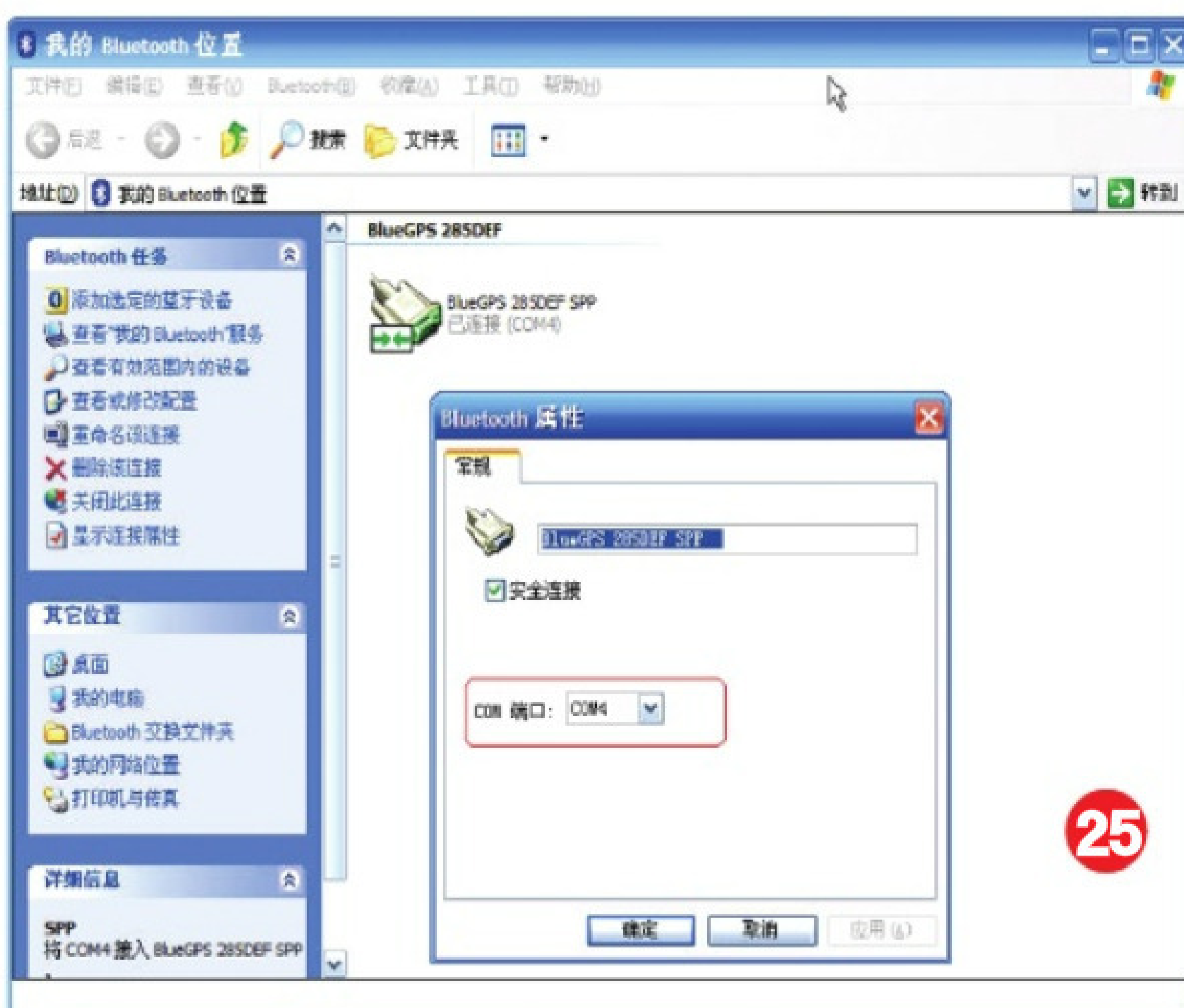
23

6.启动模拟器中的资源管理器，浏览并找到“storage card”，它对应之前建立的“存储卡”文件夹，此时存储卡内还没有任何内容；回到在PC中操作，将导航程序和地图文件夹以及工具软件PPC版本的GPSView拷贝到“存储卡”文件夹内，回到模拟器中，刷新“storage card”就会出现刚才拷贝进来的内容（图24）。

7.此时还不能直接启用导航程序，因为GPS硬件设备还没有和模拟器建立连接，不能接收到GPS信号。使用PC版本的GPSview扫描，或者是直接查看“我的蓝牙位置”中之前加入的蓝牙GPS设备，得到它在PC中的端口号（图25）。



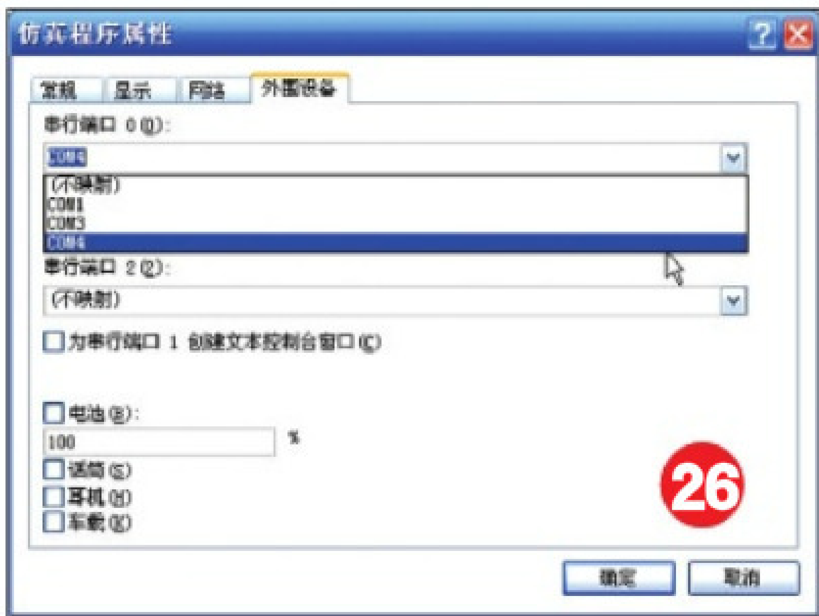
24

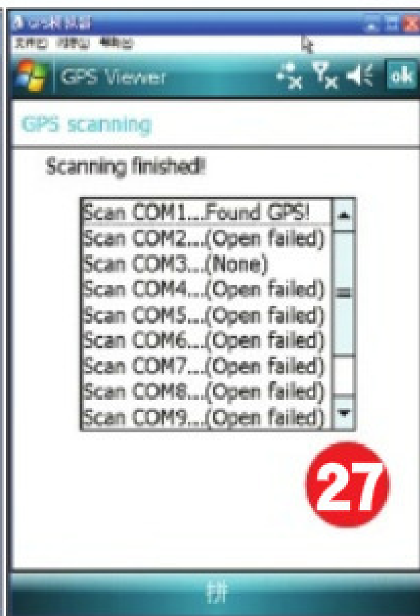


25

8.点击模拟器菜单“文件”→“配置”，在弹出的配置窗口切换到“外围设备”页面，点击“串行端口 0”右边的下拉条，选择之前记录下的蓝牙GPS模块的端口号。此操作会将PC的蓝牙GPS模块端口号映射到模拟器中的端口1上（图26）。

9.进入模拟器并执行之前拷贝到存储卡的PPC版本的GPSView，扫描模拟器的虚拟端口号，上面步骤操作正确的话应该在端口1发现GPS设备，点击“OPEN GPS”进行搜星定位，此时模拟器就已经能够顺利的调用蓝牙GPS模块了（图27）。





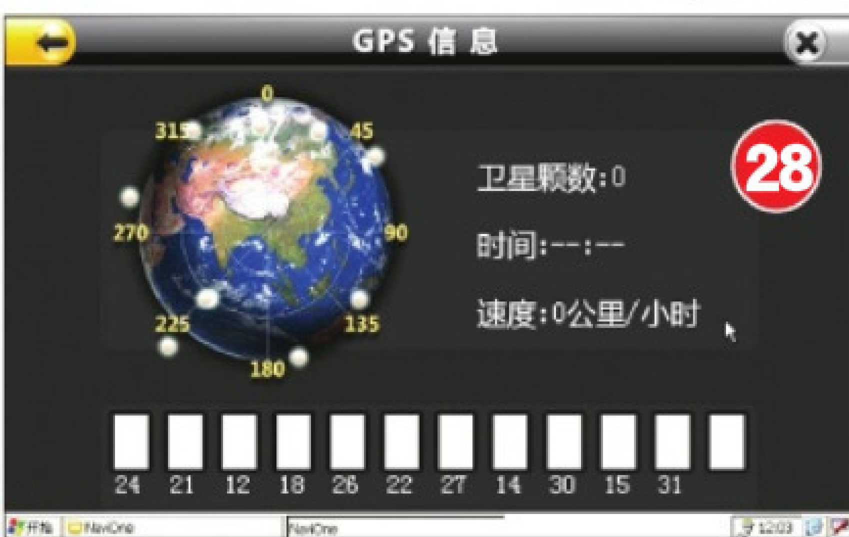
七、导航地图的调试

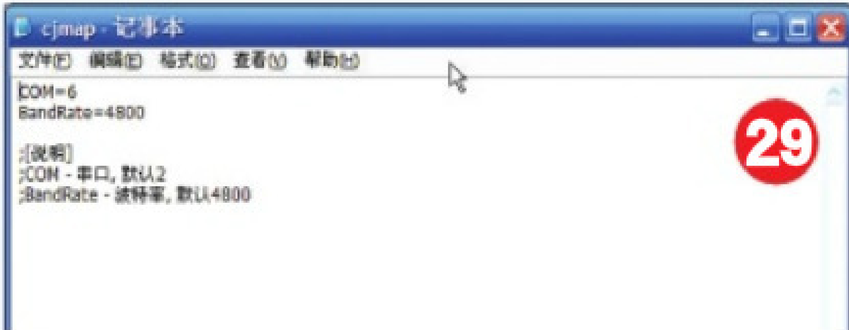
1.如在模拟器中使用GPSView扫描搜星定位正确，就可实际执行导航程序进行导航了。不过仍然可能因用户使用导航程序差别，产生这样那样的错误。最典型的错误是GPSView扫描正确，但导航程序中没有卫星信号，这通常是由于导航程序预设的GPS通讯端口和波特率不符合模拟器的实际通讯端口造成的（图28）。

2.上文已经说明模拟器中的GPS通讯端口应该是“端口1”，因此导航程序的通讯端口也应设为“端口1”。对于某些导航软件而言，修改端口和波特率是非常简单的，例如城际通、旧版的凯立德等等，它们在主程序目录都有相应的端口和波特率设置文件。对于旧版凯立德，是“NAVICONFIG.txt”文件，只要将内容“COMMPORT=COM4: BAUDRATE=4800”修改为对应数值即可（前者是端口号，后者是波特率）；城际通是“cjmap.ini”文件，同样修改内容“COM=6 BandRate=4800”即可（图29）。

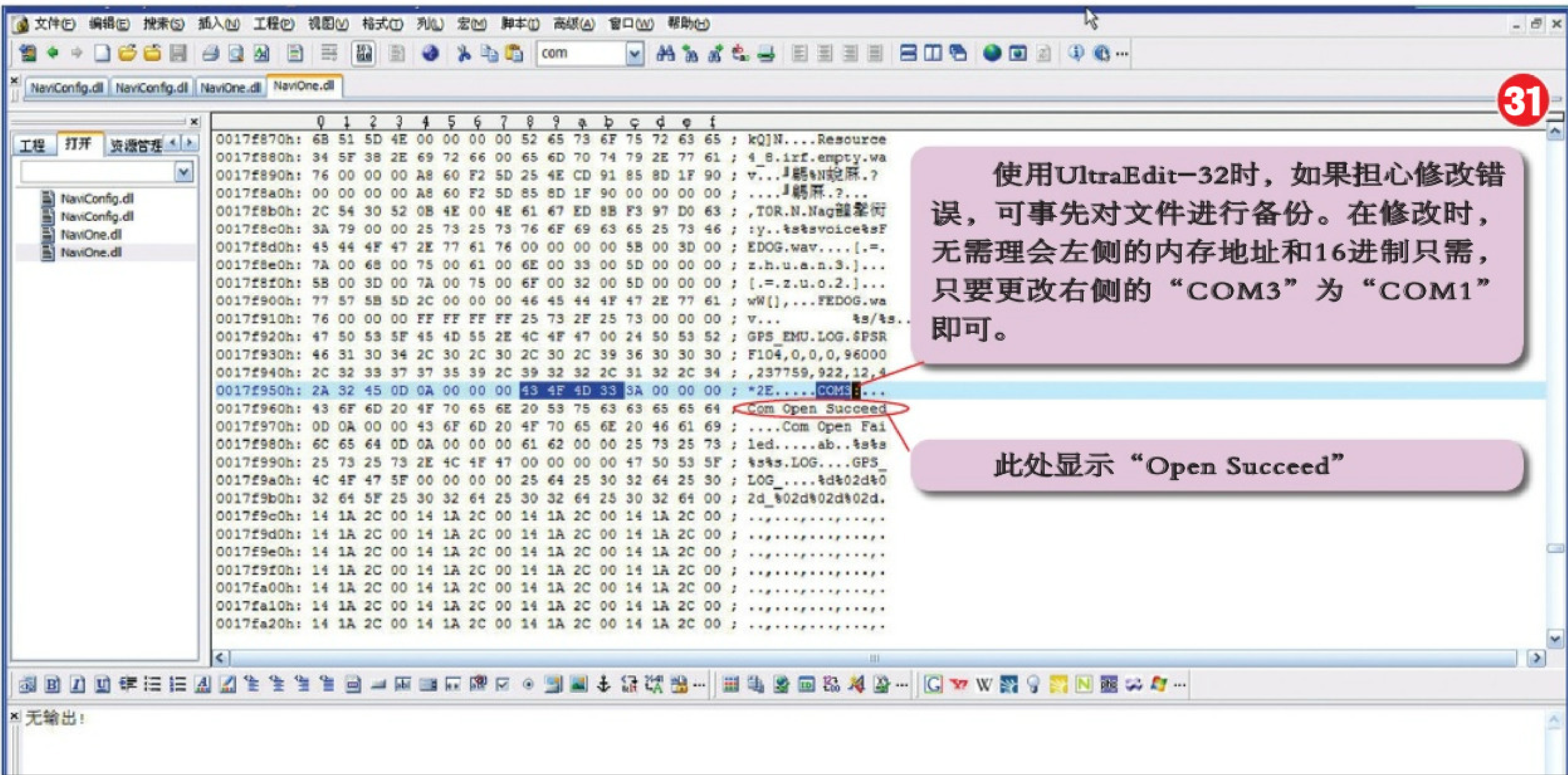
3.某些导航软件的修改相对比较复杂，例如高德、新版的凯立德等，它们没有对应的设置文件，而是将预设存放在主程序或动态链接库中，因此必须通过修改对应的程序文件或库文件。最简单的修改办法是专有工具，例如新版的凯立德已有专门的修改工具，能够应付大多数的新版本的端口修改（图30）。

4.对于没有修改工具的导航软件，我们仍以新版凯立德的端口修改为例，展示如何手动修改端口。使用编辑工具UltraEdit-32打开凯立德导航安装目录下的“NaviOne.dll”文件，搜索字符“COM”，使用F3键翻页浏览，在地址“0017f958”找到“COM3：”，注意其后紧跟着字符“open succeed”。说明原来默认端口是端口3，将其修改为1即可（图31）。同此方式可修改波特率以及不同导航软件的端口，只要找到其存储端口号和波特率的文件即可。



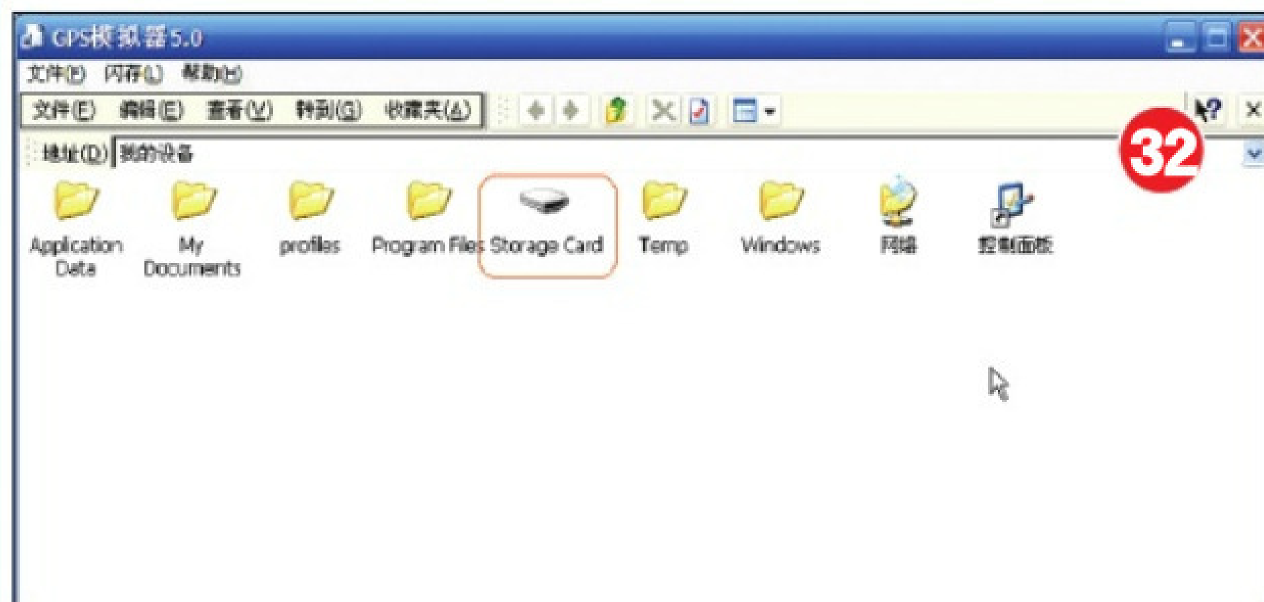


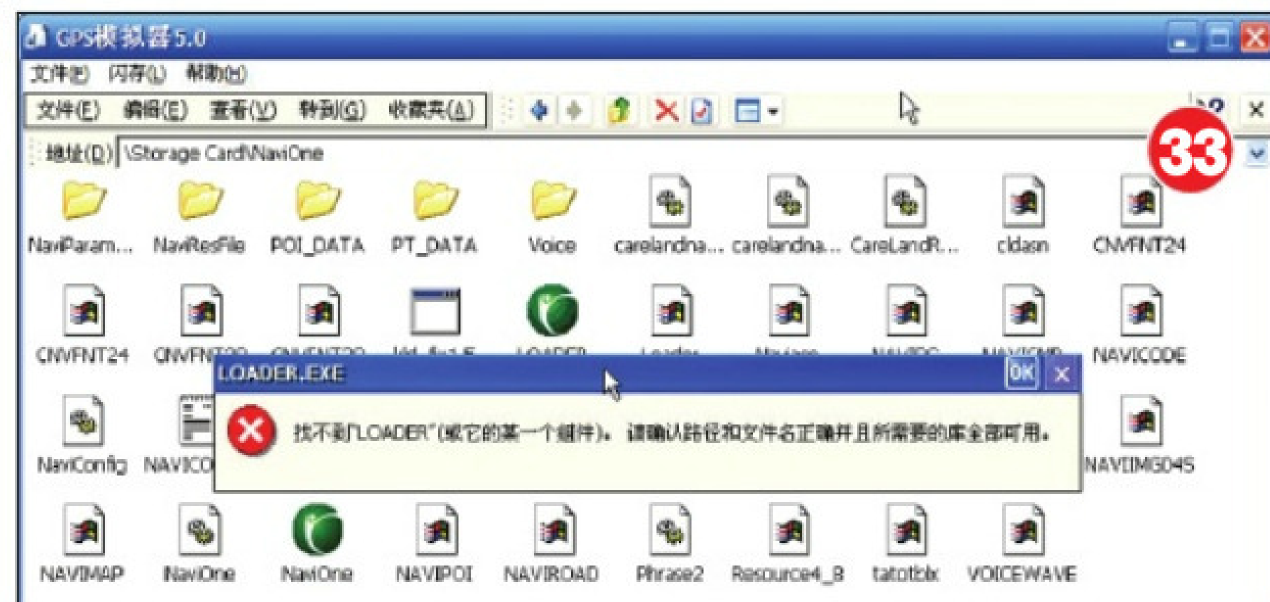




5.如发现根本无法启动导航软件，很可能跟用户导航软件的默认存储设备命名有关系。对于模拟器，大多数映像模拟出的存储卡都是以“storage card”进行命名的，但是实际的真实设备有“SDMMC”“存储卡”等多种命名，某些导航软件的内部资源调用就是以此命名的，因此程序无法找到调用资源而无法启动（图32）。

6.如果是凯立德、城际通等带有“LOADER.EXE”的导航软件（CE模拟下无法运行），只要简单打开“Loader.ini”，将其中“文件路径=\SDMMC\NaviOne\NaviOne.exe”中的“SDMMC”修改为模拟器的“Storage Card”即可。对于将资源路径内置于库文件的导航软件，例如高德，真实设备通常通过修改模拟器注册表，将原有的“Storage Card”修改为导航软件需要的存储卡名称，但模拟器无法重启保存设置，所以唯一的办法还是使用UltraEdit-32等工具来修改导航软件的库文件，这里就不再赘述了（图33）。



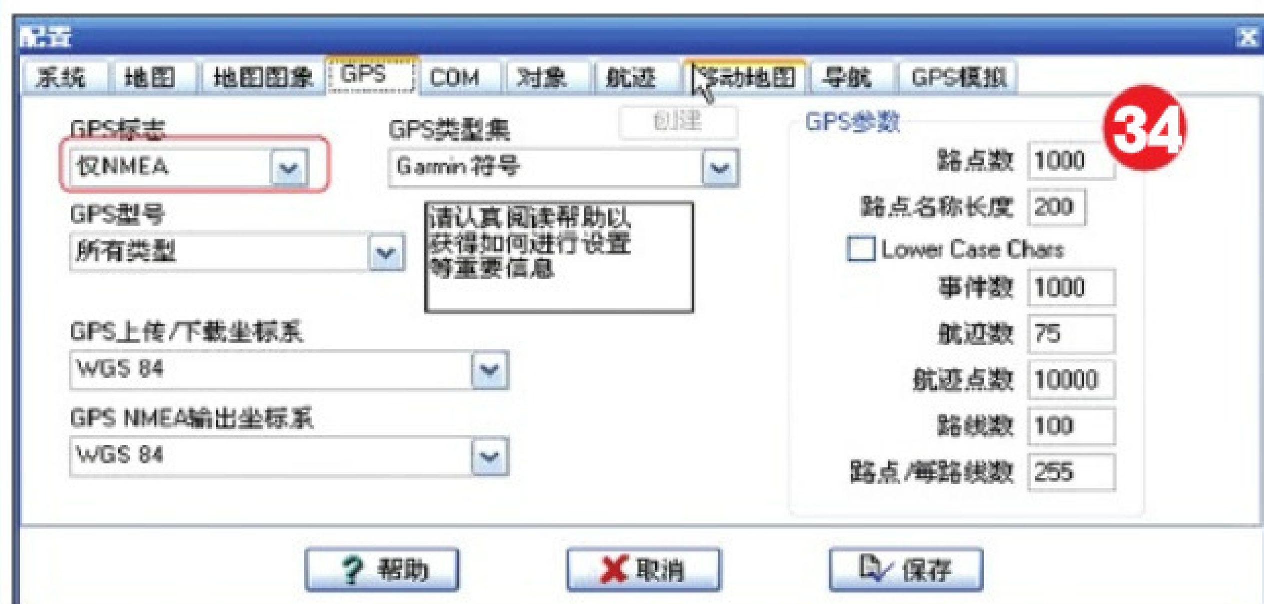


八、OziExplore的基本应用

1.严格意义上而言，PC上其实并不缺乏导航地图，前提是需要掌握完全依靠DIY的导航工具OziExplore，它的地图制作获取、路线规划等等一切都需要使用者自行解决。OziExplore的学习应用较为复杂，但是只要掌握它的基本应用，就能发现它的强大和DIY的乐趣，使得PC的GPS应用不再停留在简单的路面导航层次(http://www.oziexplorer.com)。

2.首先要使GPS设备要正确连接到OziExplore工具软件，需要正确配置GPS设备的端口参数和设备类型，OZI才能正确地和GPS设备通讯。点击在OZI菜单的“文件”→“配置”里，在弹出设置窗口中切换到GPS页面，在GPS的类型可以选择“仅NMEA”，这样的选择能保证所有的GPS设备都能正确识别（图34）。

3.继续切换到COM页面，设置COM端口和蓝牙GPS模块的端口号对应上，如果获得正确的GPS端口号上文已述。至于其他参数就选择默认即可，4800波特率、1停止位、无奇偶校验位等等（图35）。

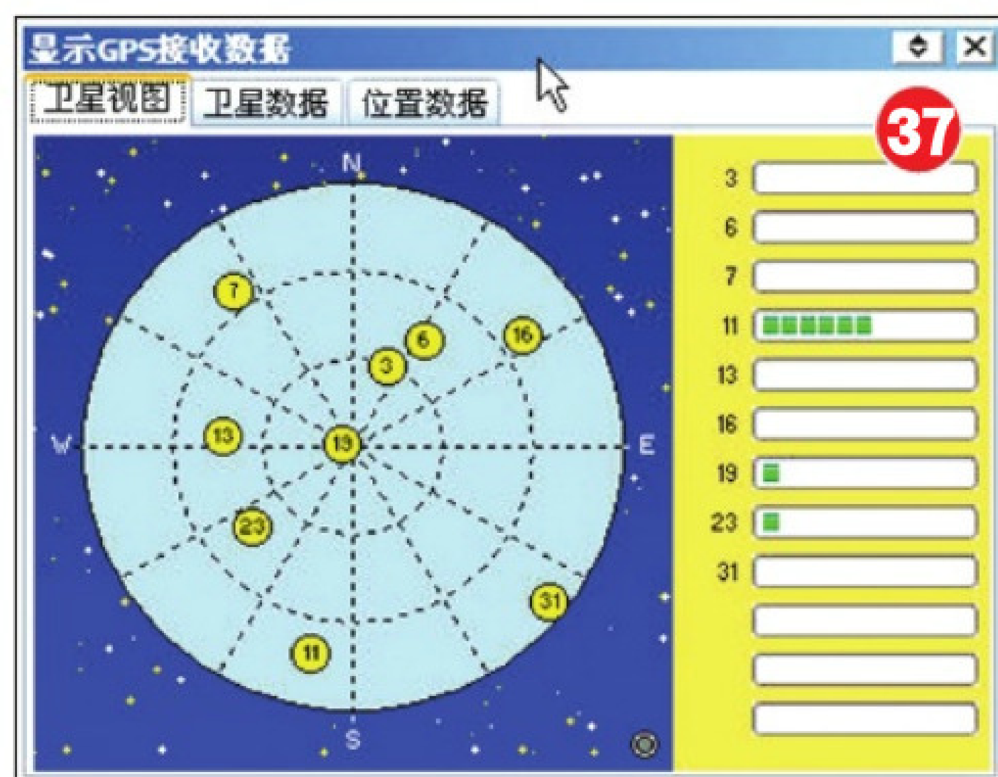




4.当GPS成功定位后，OZI就会自动查找其地图库内对应的地图，查找的库目录需要首先设定，否则即使GPS完成定位也找不到地图。同样，在“配置”菜单的“系统”选项卡里，“文件路径”中的“地图文件路径”一项必须设定正确。当然用户也可直接将地图放置在默认的地图库文件夹，跳过此步骤设置（图36）。完成这些配置后保存退出设置窗口。

5.返回OziExplore主界面，点击菜单“移动地图”→“启动与GPS的NMEA通讯”。如果GPS设备、端口和驱动都没有问题，OZI就会开始接收GPS设备的数据，点击菜单“移动地图”→“显示GPS接收数据”，即可查看到搜星和定位的详细过程（图37）。





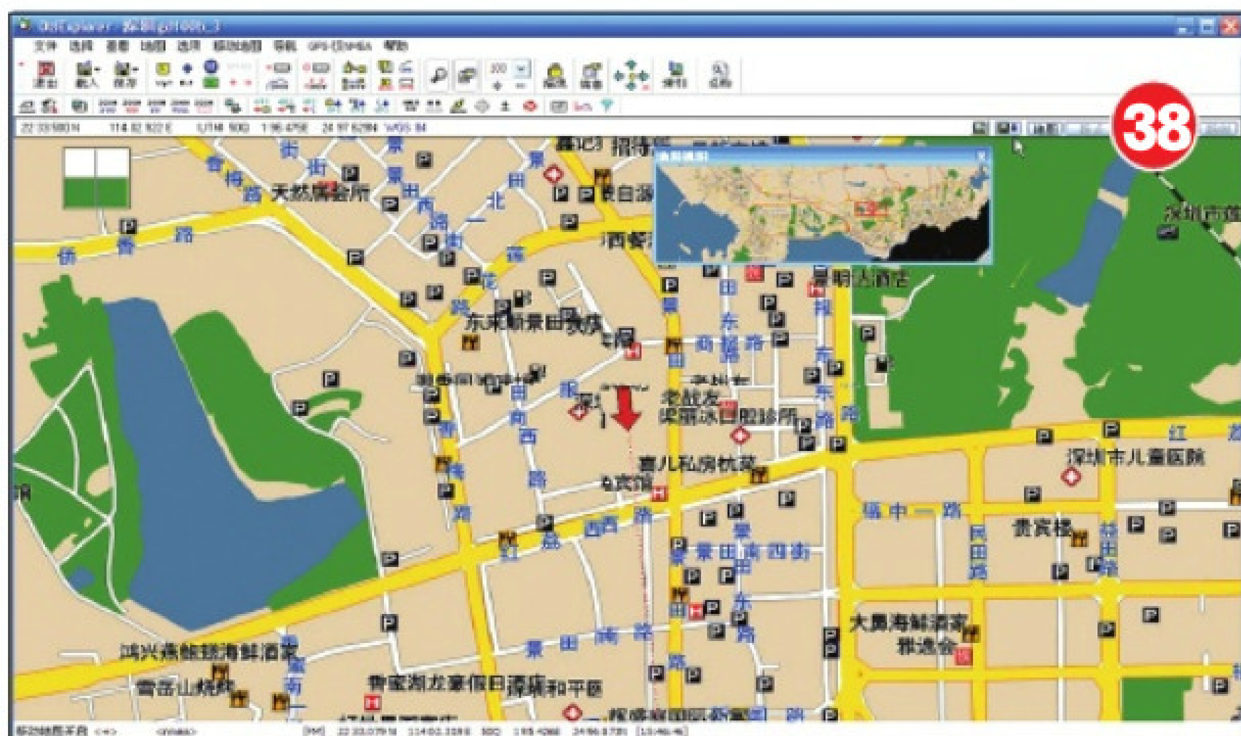
6.当GPS成功定位后，OZI就会从之前设置的“地图文件路径”查找定位位置的所有地图，并找到比例尺最小的一张地图显示定位，同时代表GPS当前位置的红色箭头就出现在地图中。其顶点就是当前的位置，如果GPS设备是移动的，小车前的一条红虚线即表示GPS设备移动的方向（图38）。

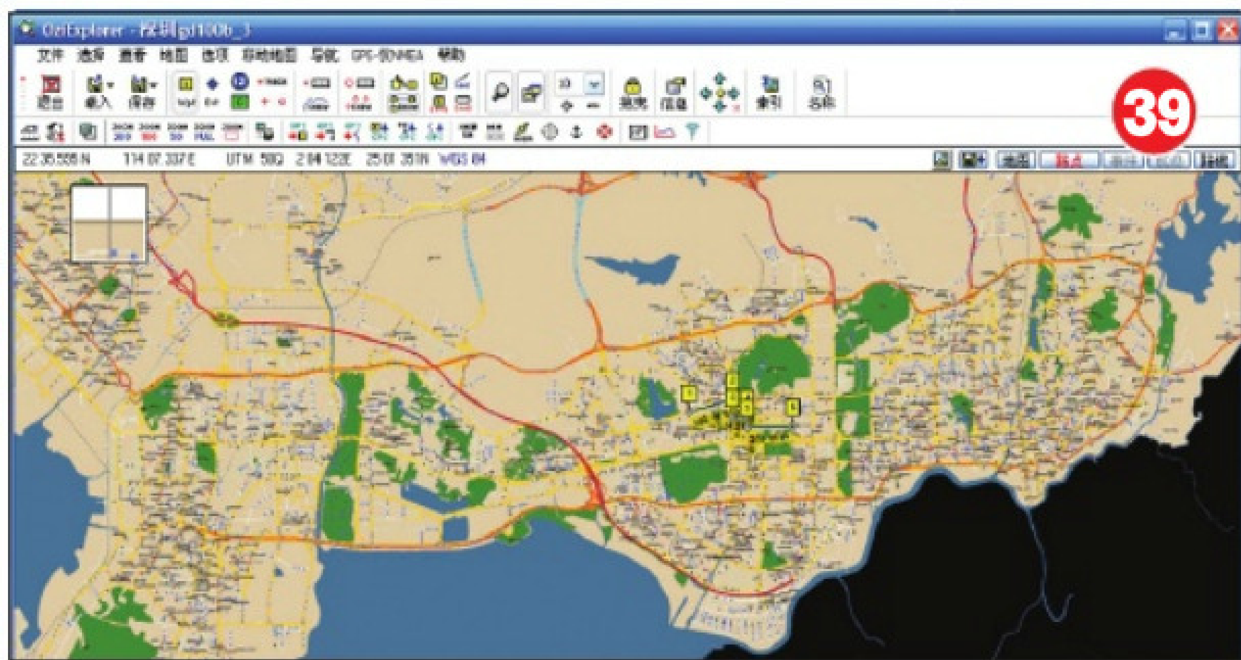
7.GPS启动后，行走的GPS轨迹默认是不显示的。按下显示轨迹的按钮(“导航”菜单下面的“SHOW”按钮)，那么刚刚走过的轨迹路线就显示出来了。注意地图虽然可以进行放大或缩小，但是OZI使用的是位图，放大和缩小地图会有失真（图39）。

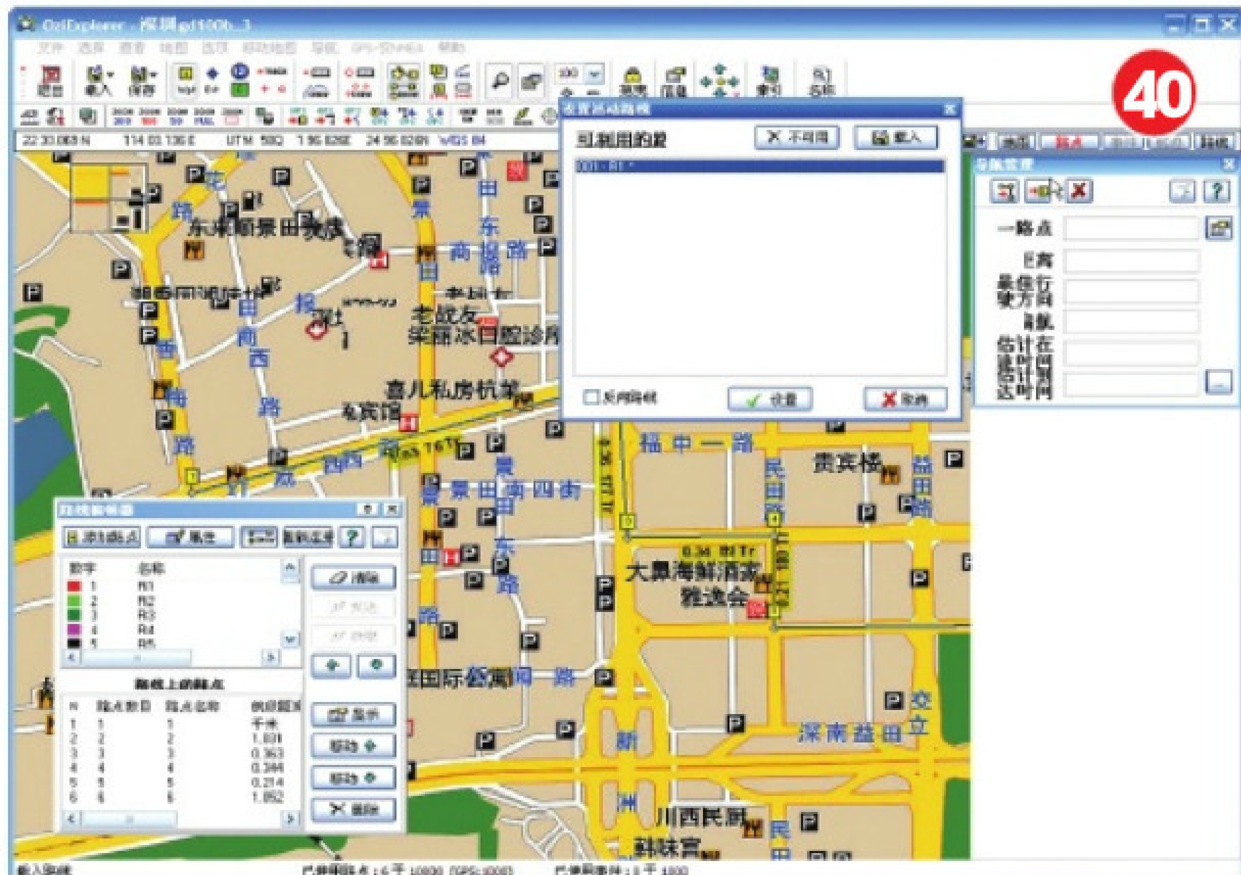
8.对于新手而言，最困难的是OZI并没有自动导航功能，需要自己进行路线规划。点击工具栏上的“路点（waypiont）”按钮，在出发点和目的点之间放置若干个路点；然后点击菜单“查看”→“路线编辑器”，使用路线编辑器将路点加入到路线，软件就会自动在两路点之间顺序使用直线连接，形成一条完整的导航线路；最后点击菜单“导航”→“导航管理”，在导航管理面板中点击“按路线进行导航”，在弹出窗口中载入刚才编辑好的路线，即可开始导航（图40）。

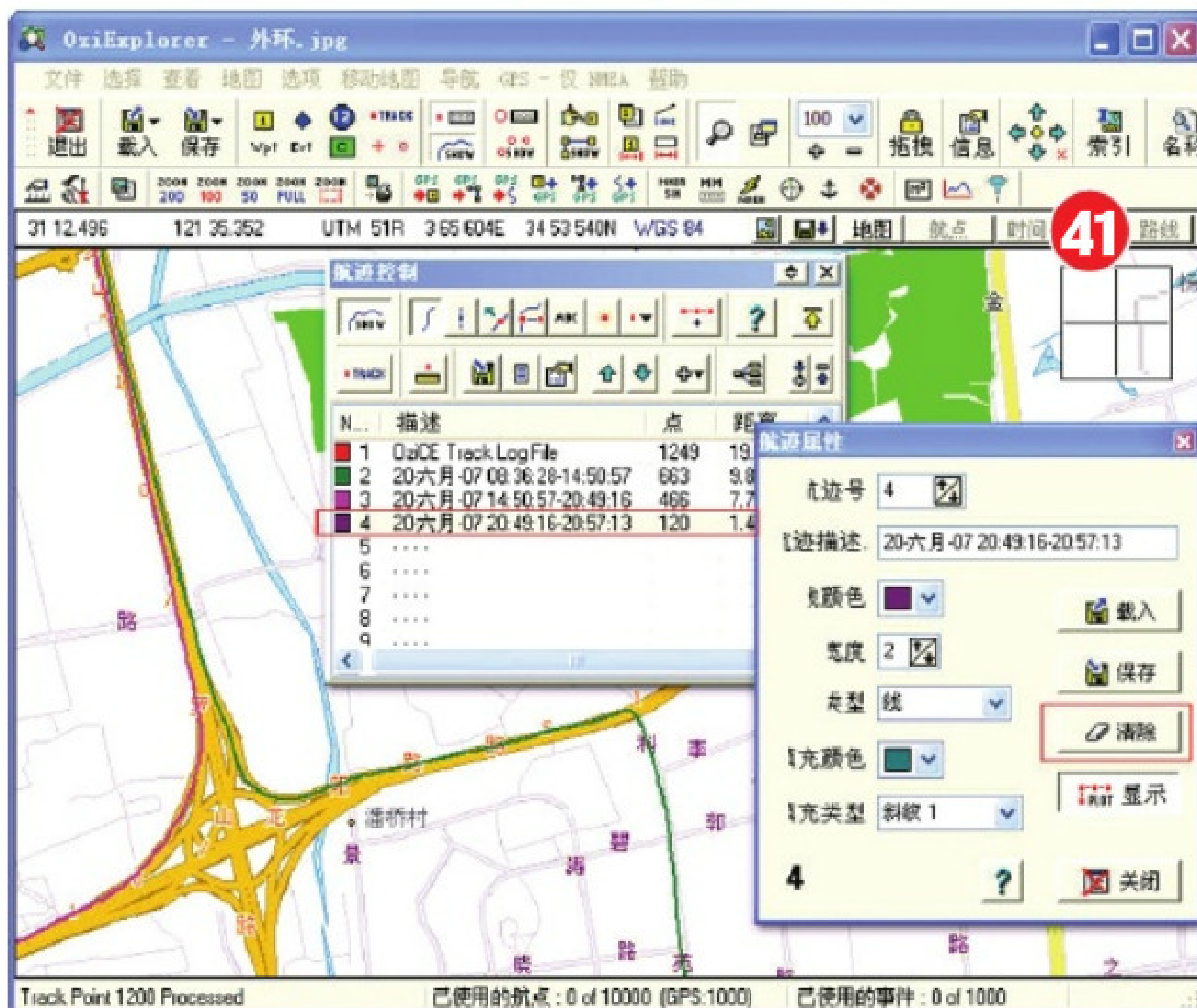
9.OZI的优点其实并不在于路面导航的便利性，而是体现在诸如航迹管理等各种功能上。例如用户可以随时在路线上添加航点，可以将导航所收集的有用数据（如航迹、航点等）保存下来，分享给其他人或者上传至网络。除去自己规划路线之外，利用前人所记录的航迹是OZI导航的另一种重要方式（图41）。

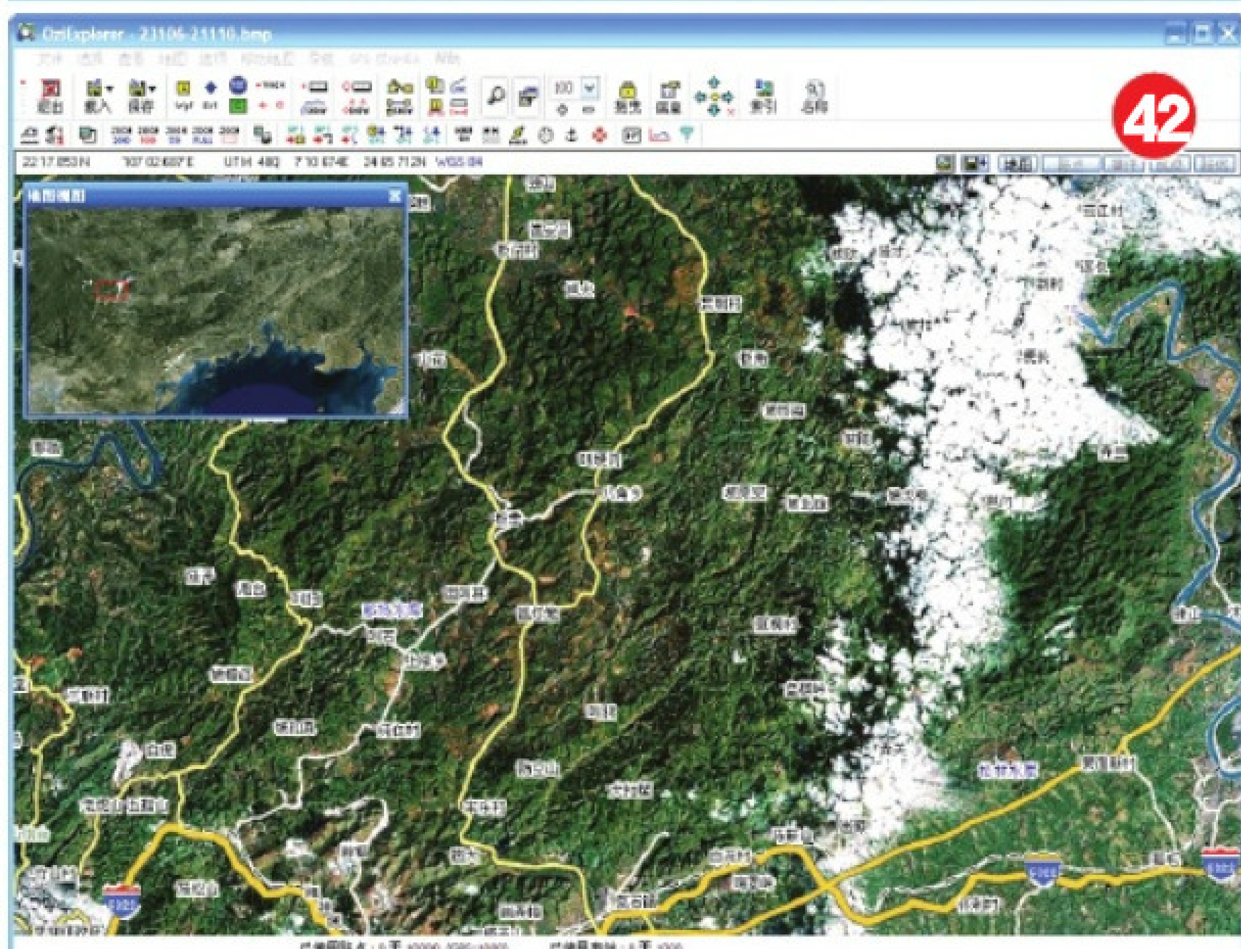
10.如何获取地图也是新手困扰的另一个问题，OZI的地图基本上都来自使用者的DIY，然后将其发布共享给其他使用者。因此可以看到不同风格不同精度的各种地图，既有粗糙的纸质地图扫描版本，也有真实地貌坐标精准的卫星照片（图42），如果对这些不满意用户也完全可以制作自己的地图。总而言之，限于篇幅这里只能浅尝即止，OZI的强大留给使用者自行深入了解。











九、图文并茂的GPS日志实例

1.对于PC而言路面导航仅仅只是GPS应用的一小部分，其功能的扩充外延才是PC的最大优势。例如某些高端的单反相机可以在照片内添加GPS信息，实现诸如照片导航、Google街头实景等功能。只要善用PC，我们同样可以在普通数码照

片上加入GPS信息，结合对应日期出行的GPS轨迹，实现图文并茂的GPS游记日志，非常直观的与人分享（图43）。

2.将户外拍摄的照片中添加上拍摄点的坐标信息可以使用GPicSync软件，GPicSync可以批量为照片添加拍摄地点的坐标信息的软件，它的实现原理其实是采用将航迹文件中各个记录点的时间信息与照片中exif信息中的时间信息进行匹配，所以我们首先准备照片拍摄同日期的GPS轨迹记录文件。由于不同导航软件具有不同格式的轨迹文件，例如PLT后缀是Oziexplorer的轨迹文件（OZI可自行导出GPX、NMEA等多种格式）、TRK后缀是灵图SMGTrack轨迹文件等等，而GPicSync支持的输入格式只包括GPX格式和NMEA格式，不同格式的轨迹文件可先用软件“GPSbabel”进行转换（图44）。

3.GPicSync检测到轨迹的某个记录点的时间与某张照片中的时间匹配（匹配精度可任意设置，软件默认为300秒），即认为航迹文件中这个点的坐标即为照片拍摄地点的坐标，并将这个坐标写入照片的exif信息中，所以相机中的时间信息要和GPS导航的时间信息校准。打开GPicSync软件，选择相片所在文件夹，然后点击“GPS档案”，选中导入电脑中的航迹文件。然后设置“UTC offset”，这点也非常重要，软件默认的时差是0，我们需将本地与UTC标准时间的时差设置上，否则时间信息无法匹配上，国内大部分地区应该填8（图45）。

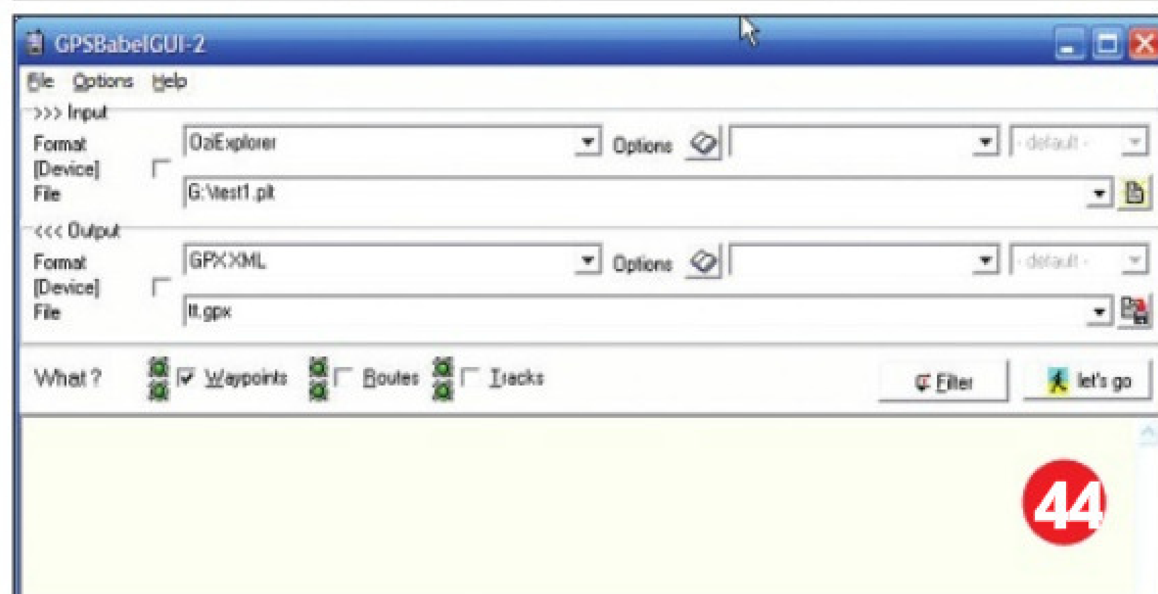
4.点击“synchronise”，如果照片与航迹文件的时间匹配上的话，会在下面显示出当前照片的坐标，并写入照片中，同时右边的预览窗口中也会显示照片。待全部照片匹配过一遍后，点击“储存及结束”即可（图46）。

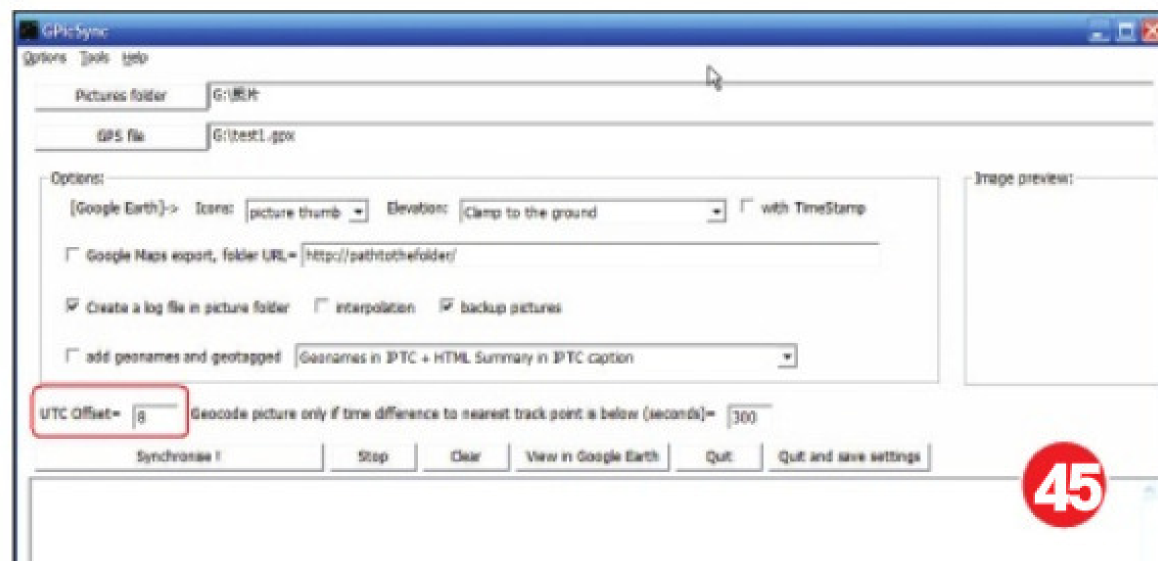
5.若想在Google earth中查看航迹及照片的拍摄信息，点击“于Google earth检视”，软件会自动执行Google earth并显示出来，前提是用户的计算机上已经安装了Google earth（图47）。

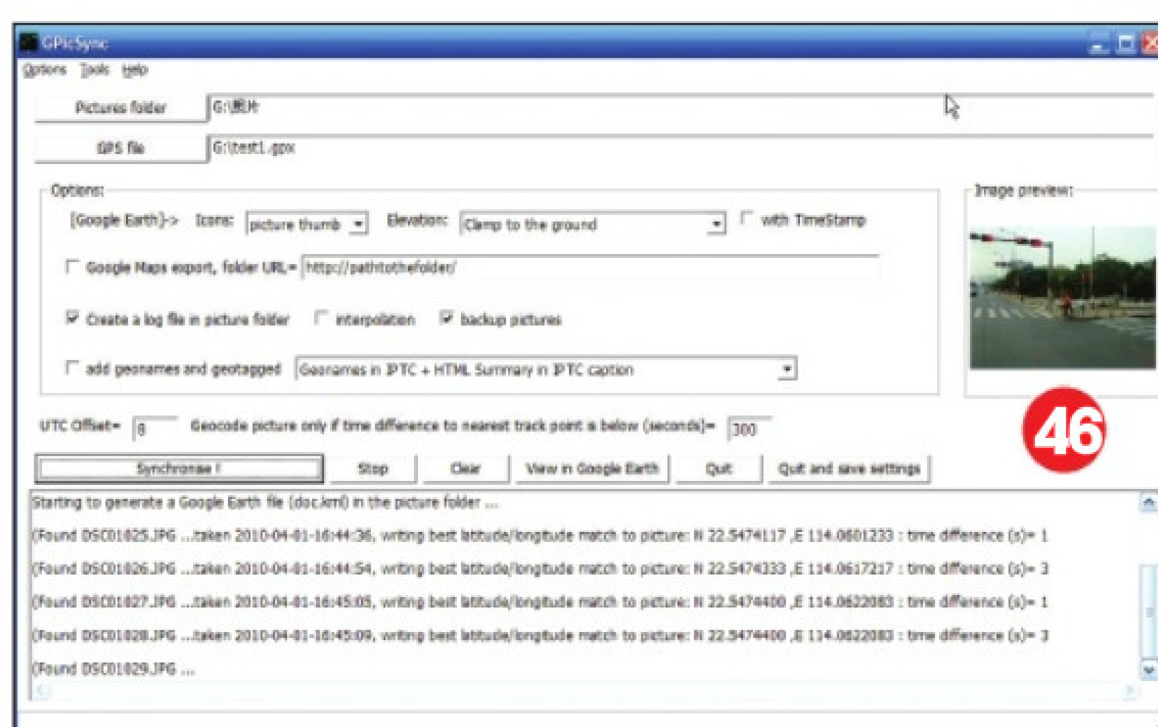
6.此时使用ACDSee查看照片的exif信息，可以清楚地看到每张照片刚添加的GPS信息。知道了原理，那么即使照片与导航轨迹的时间并不同步，我们也可以手动修改exif信息，使得照片和导航轨迹时间一致，然后再手动导入轨迹，不过这样的工作不适合大批量的照片导入（图48）。

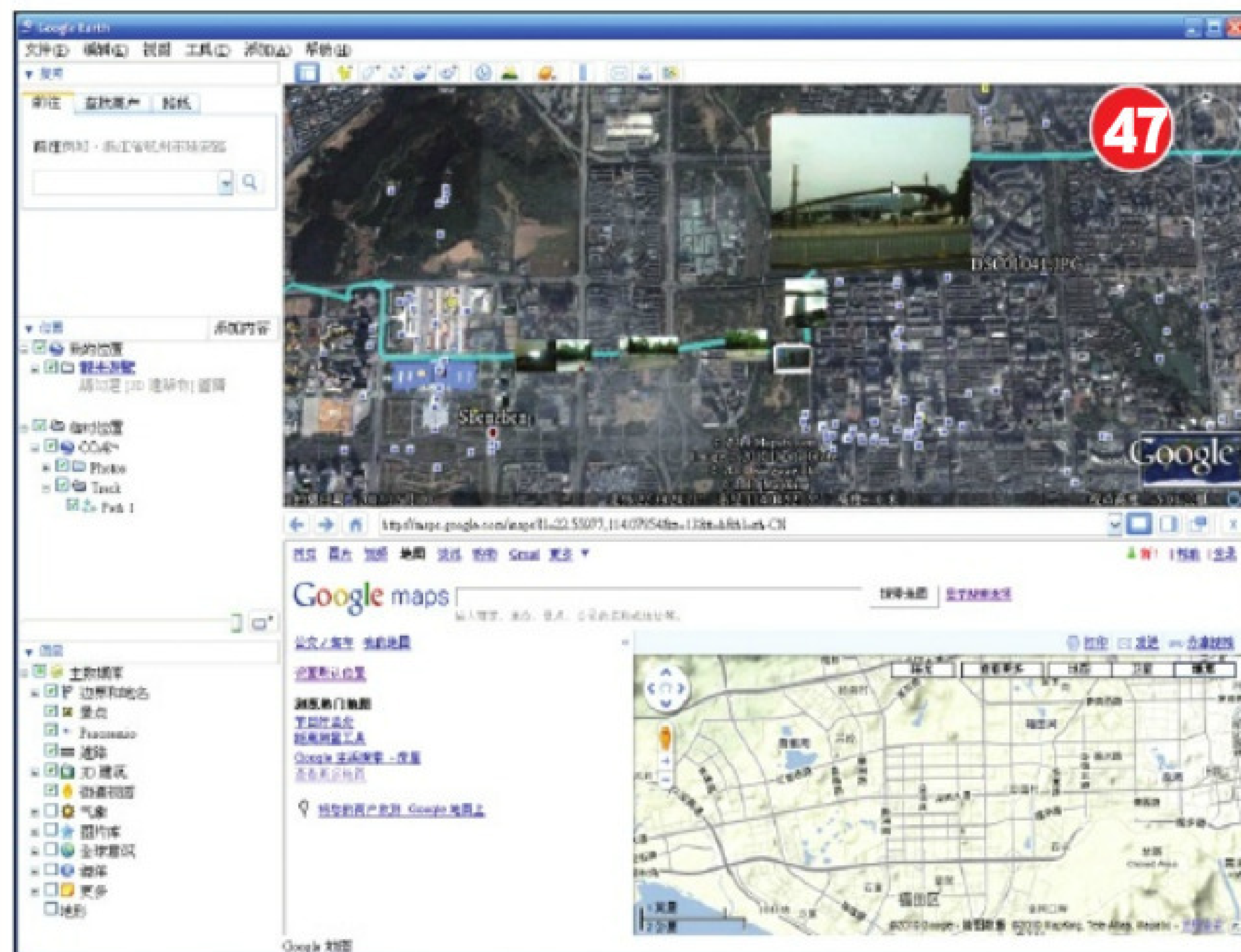
7.如果只是简单的轨迹分享，可将GPicSync存储的KML文件和图片直接发送给朋友即可。如果要做成图文并茂的日志，并发布到网络进行分享，还需要进一步处理。最简单的方法是寻找提供这类服务的网络服务上，例如GPSgate、GPStoy等等，安装他们提供的软件就能轻松实现。不想受制于人的话，可使用Google提供的免费服务，申请一个“Google ID”，并在“我的地图”里上传轨迹文件，编辑保存好以后，只要可以贴原码的论坛或是博客就可显示出来了，当然自己的博客是最适合贴自己日志的地方。P

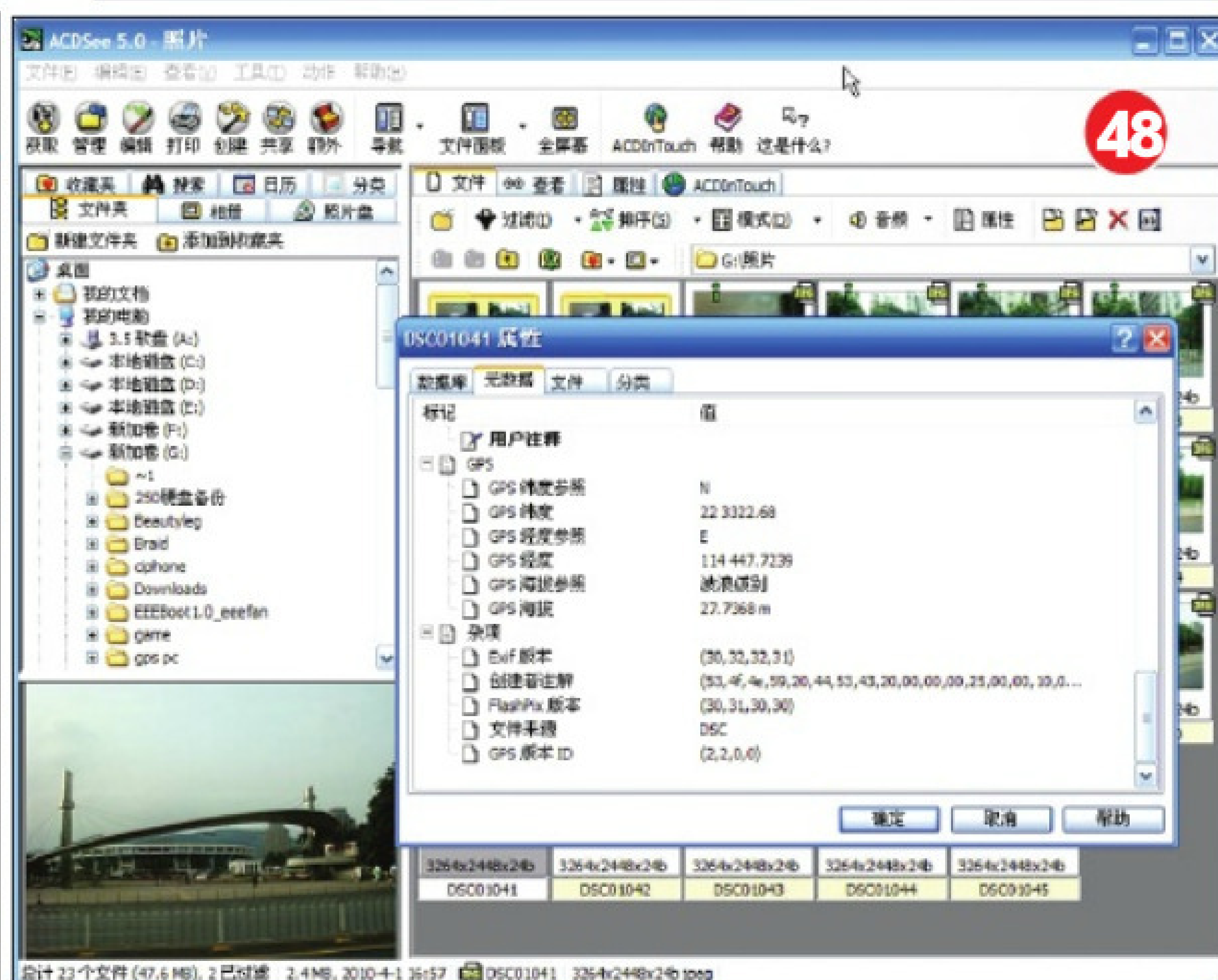














Photoshop之外
——5款功能各异的图片绘制软件

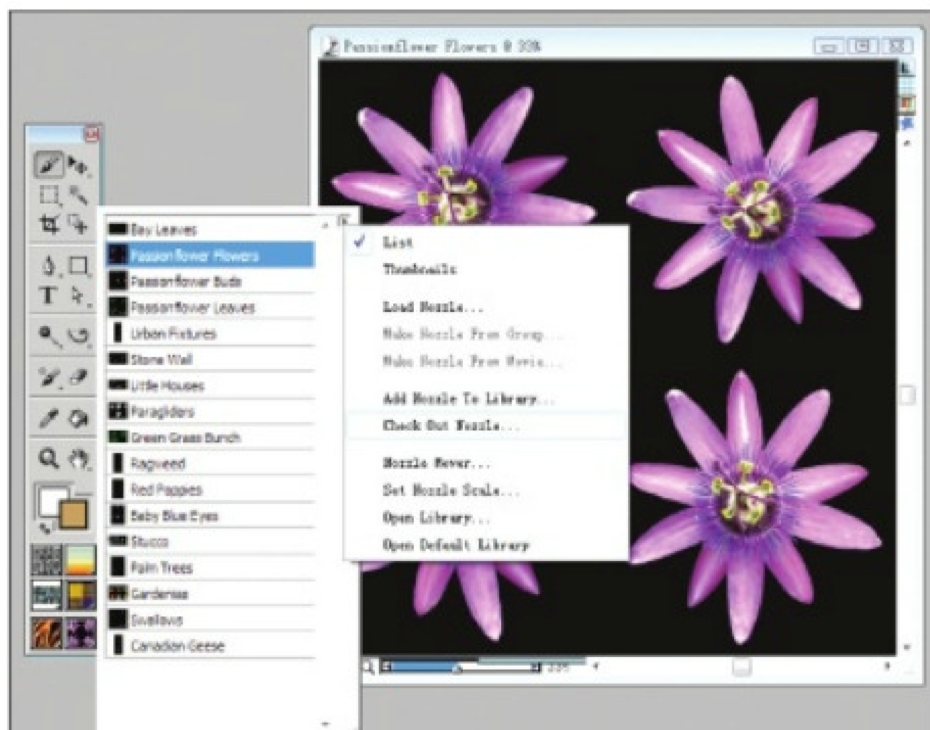
时下Photoshop已经走过了20年，版本号更是达到了最新的“CS5”，作为一款图片处理及绘制软件，它的普及度已深入人心。然而Photoshop并不是每个场合下的最好选择。比如你追求的是简单，又比如你追求的是轻巧，还比如你希望能在电脑上自由地“鼠绘”，这些都有更合适你的软件。以下就从不同使用角度，向你推荐Photoshop之外的其他优秀图片绘制软件。

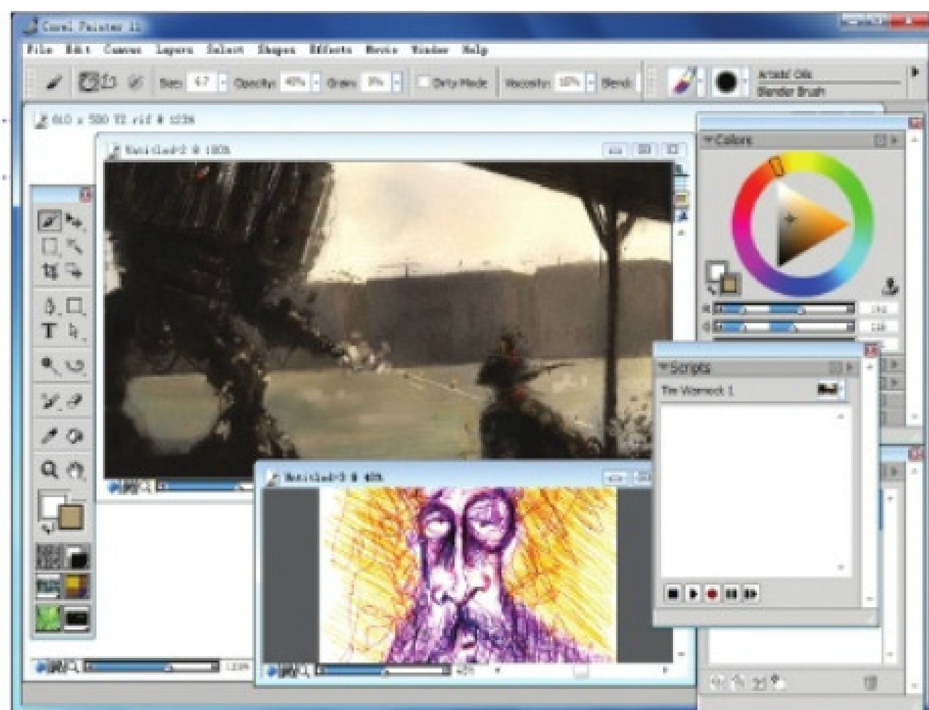
■北京 淮阳客

天然绘画——Corel Painter 11.0.016

□大小：117MB □授权：共享 □语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/18103.htm

被很多人认为是当今世界上模拟真实绘画效果最为出色的一款软件。笔者有一位朋友，常年用该软件在电脑上绘制作品，对其赞不绝口，因为与那些用真实画笔在纸上绘画的作品相比，使用它创作出的成品足够“以假乱真”。这种效果来源于软件所特别追求的“Natural Media”仿天然绘画技术，首次在电脑上将传统的绘画方法和电脑独有的操作方式完美结合起来，因而吸引了众多新老用户（无论是传统绘画者，还是新接触电脑绘图者，都会对其产生足够使用兴趣）。软件中包含有油画、水彩画、粉笔画和镶嵌工艺等艺术的工具，如水彩、墨、油彩、颜色笔、马克笔、粉笔及彩色粉笔等，所有这些画笔的模拟效果都非常好，非常贴近真实的工具。而除了画笔自然的最大特色以外，软件还有一些其他的有趣功能。例如“Image Hose（图像水管）”功能，可让直接使用一系列的材质进行绘画，善用该功能，可节省不少时间。而另一个叫“Script（脚本）”的功能，则类似于一个绘图过程的录制及回放功能，它可将你绘图中的一笔一划记录下来，只要你将Script分享给他人，别人回放时就能看到你作画的详细过程，这一功能对于新手来说非常有用，是学习软件和绘画的上佳途径。

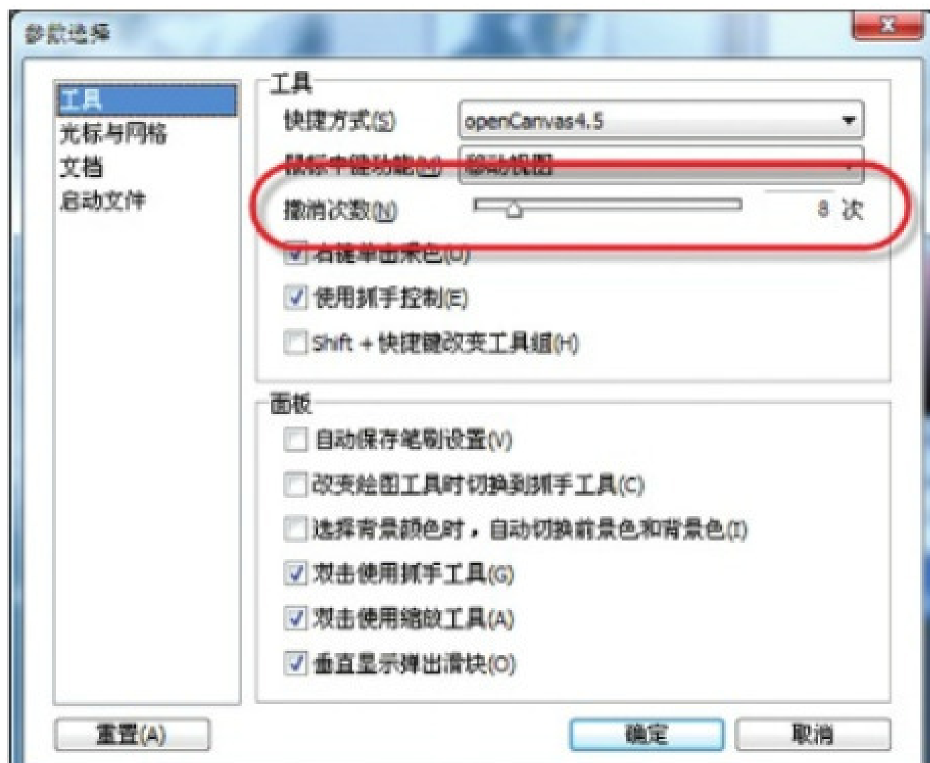

Image Hose（图像水管）功能的使用


Corel Painter的绘图界面

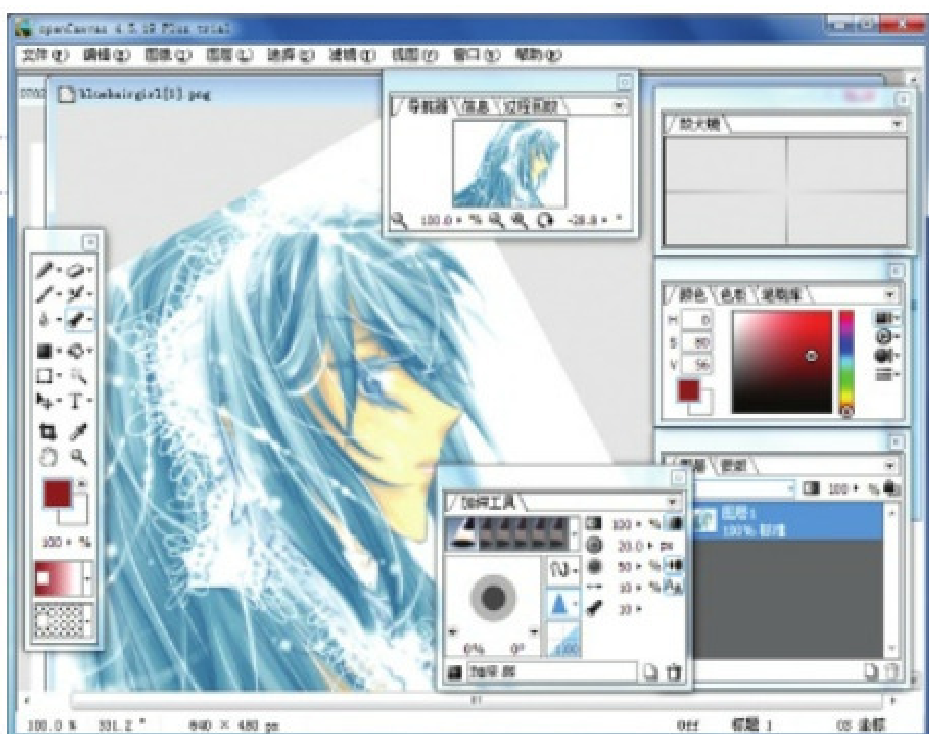
卡通手绘——openCanvas 4.5.19 plus

□大小：5.06MB □授权：共享 □语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/8948.htm

专为CG（Computer Graphic，计算机图形）绘图而设计的一款软件，出自CG作品高产的日本。无论是在日本本土，还是世界其他地区，都有不少人用它来创作CG作品。软件主界面乍一看它非常像Photoshop，无论是菜单设计还是浮动式的窗口，都令人熟悉，因此大多数用户都能很快上手。不过相比Photoshop，它仅有5MB出头的体积，启动速度非常快，当然更重要的是它针对CG创作而开发的专业功能。相比于前面Coral Painter的繁多画笔，它精炼出了一些特别适合于CG创作的画笔，画笔的模拟真实效果非常出色，其中部分画笔有不同程度的压感设计，如果你配合绘图板，就能得到不同压感的绘制效果（鼠标也能做到，操作技巧是按下鼠标在某处停留多长时间）。此外，在绘图时，你可利用导航面板上的旋转按钮，方便地将当前图片旋转到你想要的视角，这样在绘制CG时会非常方便（想想那些动漫书中的画面，你就会明白这一点）。另外，这款软件并不是自我封闭的，它实际上与Photoshop保持了不错的兼容性沟通，软件可将文件保存为PSD格式，这样你就能在Photoshop中打开中间作品进行再创作。最后，软件也有类似于Corel Painter的录制/回放功能，不过其所保存文件容量惊人的小，交换起来很方便。



可用撤销次数（默认8次）及其他自定义功能，可在“参数选择”中设置


openCavas的绘图界面与Photoshop很相似

轻巧绘图——Easy Paint Tool SAI 1.1.0

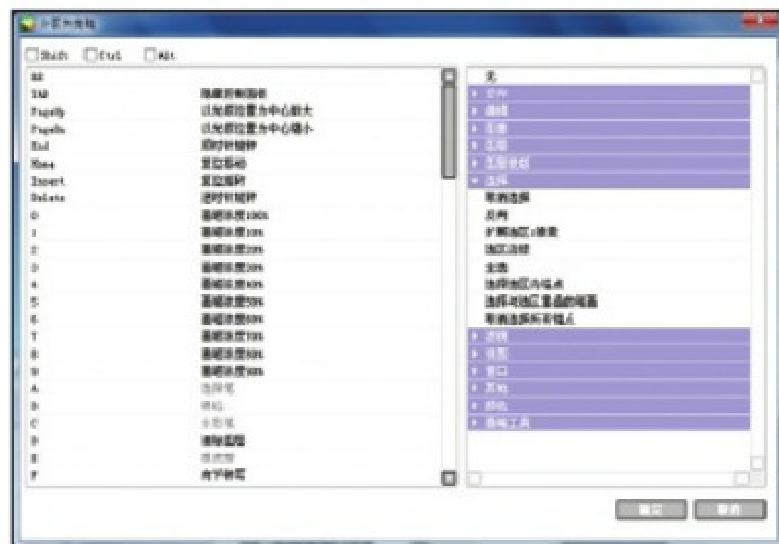
□大小：2.00MB □授权：共享 □语言：简体中文

□下载：http://xelloss.cn/sai



SAI的使用主界面

一款体积轻巧、启动飞速（几乎是瞬间启动），功能却一点不缩水的绘图软件，与前面提到的两款软件相比，它的最大特色是鼠标手绘增强。软件有独到的“手抖修正”功能，可在误差范围之内识别因手抖而造成的画笔移动，并对其进行修正；使用者可根据自己手的稳定情况设置修正参数，从而就算你用的是一只烂鼠标，也能划出非常直或圆滑的线条来！在功能方面，这款软件覆盖了图层、滤镜及蒙版等中高级功能，考虑到其体积之小，你会觉得浓缩的确实是精华。而在具体实现上，这款软件还有不少特色。例如在绘图时，可用鼠标滚轮控制画布的放缩，将画面翻转、旋转，从而能从任意角度来进行绘制（翻转只是视图上的变更，并不会改变图片本身）。具备一些独特的画笔，例如有一种“选择”画笔，并不会真正绘画，而是把所画过之处加入到选区，对应的还有另一种画笔，可从选区中清除自己所“画”过的部分（功能类似于蒙版，但这样用起来更方便）。它还有独特的矢量化的钢笔图层，能自动画出平滑的曲线，并可在曲线上自动建立数个锚点，方便你随时拖拽改变曲线的形状。最后，软件的键位设置也很方便，不少键位都有短按和长按的对应功能，而这些功能都可详细自定义。

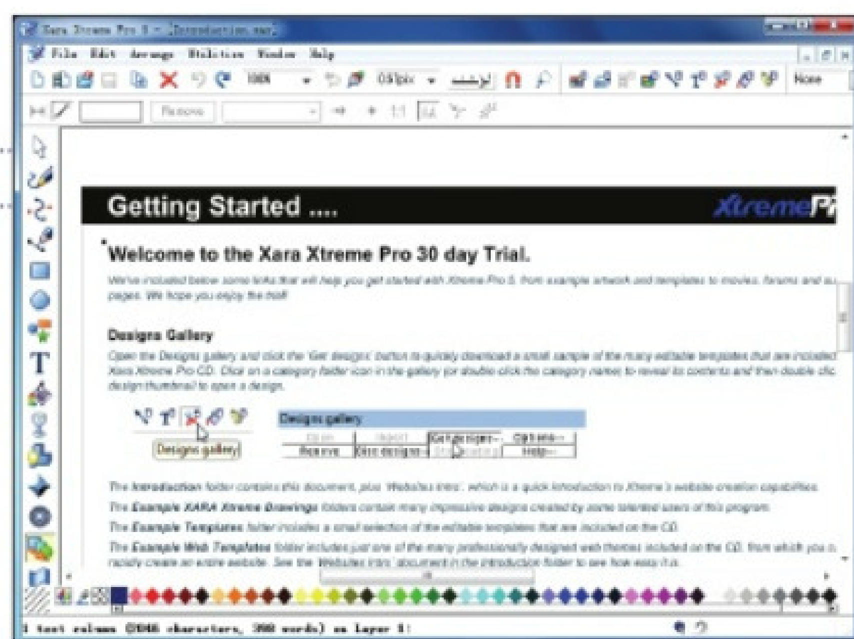


可为每个操作分配自己喜欢的快捷键

图片处理更简单——Xara Xtreme Pro 5.1.0.9131

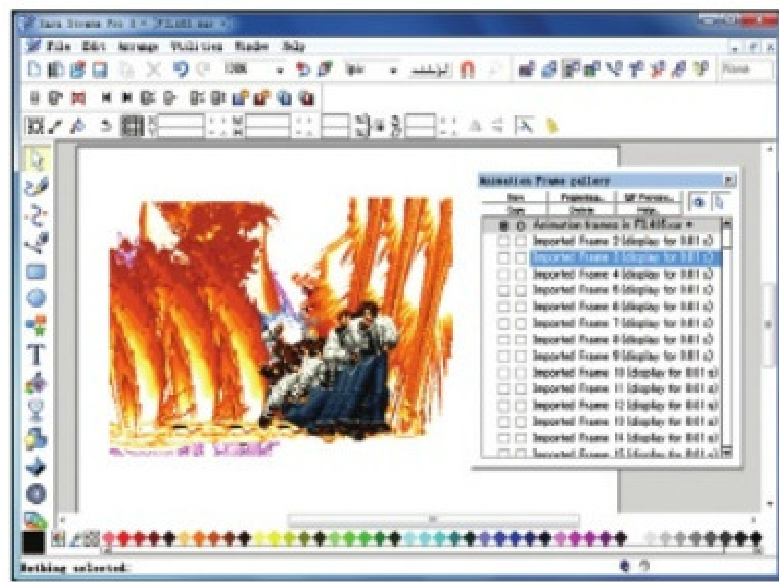
□大小：70.0MB □授权：共享 □语言：英文

□下载：http://www.crsky.com/soft/9155.html



没有复杂的浮动面板，简单点击左侧工具栏图标就可实施操作

颇负盛名的一款图片处理软件，有人曾称赞其为“世界上速度最快的绘图软件”，显然在目前已达70MB的体积下此言可以休矣，但是其高效、简洁的操作方式，能让你用最简单的方式实现想要的效果，仍是软件的最大特色。如果你用惯了Photoshop等软件，习惯了“先调出一个对话框，然后设置参数，预览后再确定”的操作方式，那么使用本软件时，肯定会发现原来有些操作根本就无需如此麻烦！例如要给某个选区设置阴影，你要做的就是按住鼠标，直接从该选区“拖”出一个阴影来；如果你想创建一个图形到另一个图形的渐变，只要用鼠标在它们之间拖动一下即可；而如果需要创作一个立体式斜面，更只需轻轻一点……这些人性化的功能，会让你在图片处理时，除了有完成创作的乐趣外，更享受到快捷操作的额外乐趣，同时，由于这些操作不用进行复杂的参数设置，默认的效果一般就不错，新手不需要任何美工基础，用起来更觉方便。此外，这款软件还是一个多面手，它支持将图片进行分割，制作成适合网页显示的分割集，同时还可用它来编辑、生动GIF动画图片，支持动画连续多帧同时出现的“洋葱皮”式显示，最后，还可将动画转换为Flash格式。



编辑GIF动画时的“洋葱皮”显示方式

另一个Photoshop——The GIMP

□大小：17.4MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.skycn.com/soft/13201.html



GIMP的“全浮动”式操作界面

“GIMP”一词是“GNU Image Manipulation Program”的缩写，即“遵从GNU协议的图片处理程序”，因此它是免费和源代码公开的，任何人均可自由使用、分发并在其基础上进行改进。这款软件最先出现在Linux平台，而随着多年的发展，现已有Windows和Mac OS X等多个版本。在整体设计上，这款软件就是以“免费替代Photoshop”为目标，因此它具有Photoshop的所有基础功能，例如图层、通道、蒙板等；在操作方式上，也多有类似，例如浮动式的面板（可以说它的“浮动性”更强，打开的不同文件也会单独浮动为不同的窗口）；另外几乎所有在Photoshop上可见的滤镜，也能通过工具转换，应用于本软件。当然，它并不仅是Photoshop的一个子集，它与Photoshop最大的不同体现在众多爱好者为其所开发的插件，使用这些插件能实现更多功能，有人会说Photoshop也有各种第三方滤镜，但是别忘了GIMP的插件也同样免费。此外，它还有一些特色功能，例如支持以当前画面为基础进行动画制作，你可用它来为某副图片制作水波荡漾、焰火等动画效果；另外，它提供了更多的工具，有些工具用起来更加方便直接，例如切变、透视工具，点击后即可直接使用。P



使用GIMP制作波纹动画



在家看世博——世博会网上免费游

□版本：无 □大小：1.03MB □授权：免费软件
□作者：翼飞软件工作室 □平台：WinXP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.ftvsoft.com
□下载注册：http://green.crsky.com/soft/22527.html

说明：以“城市，让生活更美好”为口号的上海世博会，将覆盖2010年5月1日～10月31日的几乎整个夏秋季节。如此长的时间，如果有闲有钱，真应当去实地看看这一对世界各大城市进行微缩的盛展。不过，要是没有这样的机会，或是想尽快看到整个世博会的全景，不妨来用一下这款软件。该软件采用3D虚拟场景配合语音讲解的方式，可让你足不出门，就能看到世博会各个场馆的全貌。软件开启后是整个世界园的鸟瞰导航图，从该界面可方便地进入本次世博会所设的A、B、C、D、E共五大片区。进入片区后按照标记指示就能进入指定的场馆。而在场馆中，可使用平视、俯视两种视角对场馆进行参观，参观时可用方向键变动视线，进行全3D式的“浏览”。值得一提的是，在所有的导航、场馆界面中，都提供了“日景”和“夜景”两种模式，默认为日景，切换后即可看到灯光璀璨之下的夜景。最后，通过左侧的导航树，还可查看每个场馆的文字及图片介绍。

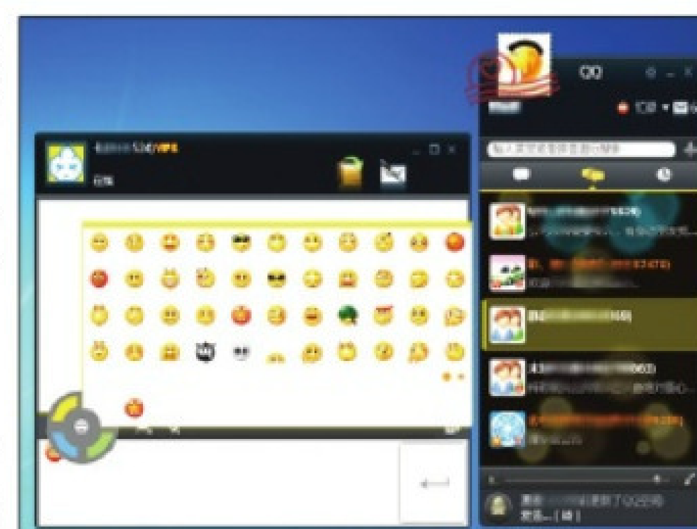

3D导航，犹如身临其境

点评：软件所调用的应当是举办方在网上提供的声像资料，其制作非常精细，绝非草率为之，因此利用它能相当程度地一饱眼福。不过正因为采用这种调用方式，使用时一定要保持联网，而进入场馆时也要耐心等待下载完成。

华丽新体验——QQ概念版

□版本：1.1.7.1 □大小：12.3MB □授权：免费软件
□作者：腾讯公司 □平台：Windows 7 □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://im.qq.com
□下载注册：http://http://dl_dir.qq.com/qqfile/qq/QQ2010/QQConceptBeta1.1_chs.exe

说明：腾讯使用微软最新一代桌面软件开发技术WPF（客户端展现层技术）所开发的新一版QQ软件。撰稿时该软件正处于“概念版”阶段，只接受体验用户试用，不过相信在短短的试用期结束后，会有越来越多的用户接触到这款“新体验”的QQ。与旧版QQ相比，概念版的最大特色就是炫丽，动画式的界面切换、主面板使用动态背景都让其显得更时尚，如果你的电脑屏幕支持多点触摸，还可在其上进行更方便的触摸操作。当然一些新加入的功能也值得关注。首先是Tab式多窗口聊天，用户可通过拖拽，将多个聊天窗口合并，此后只要点击下方的Tab按钮即可切换聊天对象；其次是创新的“桌面好友”功能，你可将某个好友从主面板的列表中单独“拖”出来，成为一个悬浮的小窗口，之后点击该窗口就能对其进行相关操作，例如聊天、发信、传文件等。


相似的功能，不同的体验

点评：腾讯借最新技术WPF之名，为多年来界面变化甚少的QQ，找到了一条打破“审美疲劳”的路径。虽然目前概念版的功能还不齐全，但用起来已感觉“酷”了很多。不过新版QQ虽炫丽，占用资源也不少，期待在正式版出来后能得到更好的解决。

双内核浏览——搜狗浏览器

□版本：2.0 □大小：9.82MB □授权：免费软件
□作者：搜狐公司 □平台：Win2000/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://ie.sogou.com
□下载注册：http://ie.sogou.com

说明：没记错的话，一年半之内，这已是本栏目第3次介绍这款浏览器了。以往版本中，该浏览器的最大特色是自动在浏览网页时进行电信、联通以及教育网之间的互联互通加速，而本次的2.0版，“双核”则是全新的亮点。在继续保持IE核心的基础上，开发方又为其增加了一个Webkit内核，该内核是目前公认最快的浏览解析内核，Google的Chrome、苹果的Safari都以其为基础。双核之间自然可随意切换，符合国际标准规范的网页，可采用速度更快的Webkit内核，而如果网页只兼容IE，亦可随时切回IE内核。独具匠心的是，该浏览器首次实现了在两个内核间共享用户的网站登录凭据，这样你使用A内核登录某网站，切到B内核，无需再进行另一次登录。最后，在双内核功能之外，新版还增加了智能填表、调整下载、皮肤切换等功能。


优秀的反应速度让用户体验变得更好

点评：从输入法到浏览器，“搜狗”系列的软件都表现出了平常应用上的创新，这种思路与方法值得软件开发者们学习和借鉴。

翻译助手——雪人翻译软件

□版本：1.08 □大小：10.1MB □授权：免费软件
□作者：佛山市雪人计算机有限公司
□平台：Win9X/2000/XP/Vista/7 □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.gcys.cn
□下载注册：http://down.tech.sina.com.cn/content/46484.html

说明：软件通过“建立项目→导入原文”的方式启动翻译工作（免费版只可导入txt纯文本格式的原文，而收费版则可导入Word文件格式），翻译过程中，它的辅助功能体现在以下3方面：1.定义术语和新词，只要初次翻译时在原文与译文中将对应项目同时选择，就可将其加入术语列表或新词列表，而下次碰到同样原文时，用鼠标挪至原文上，就能显示自定义的译文，点击译文即可插入；2.软件会将术语以及翻译过的句子自动记录到记忆库中，之后如果判断到类似的句型，可进行智能替换；3.除了内置或导入词典外，还集成了在线词典，有疑问的单词双击后，即可直接进行查询。


自创翻译辅助功能与网络翻译工具有机集成

点评：软件的实用性较高，无论是个人翻译，还是集体翻译，都可通过记忆库的共享，使得整体翻译更为统一，并能有效减缓翻译强度。



学习英语，随时随地

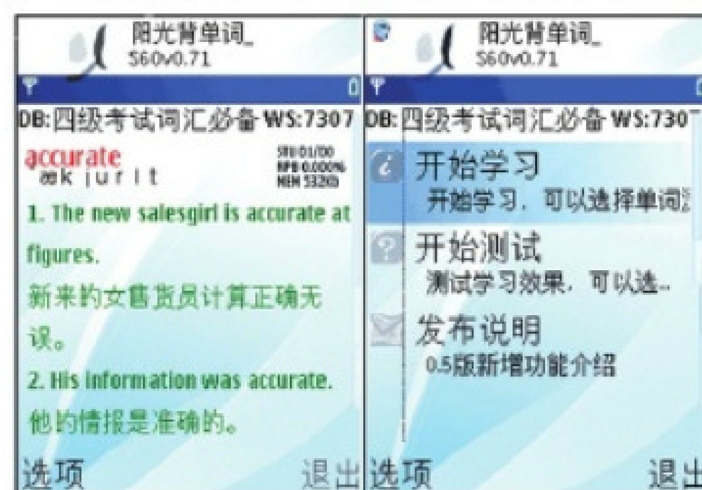
背过英语单词的人都知道，要想拥有庞大的词汇量，最重要的是“细水长流”，除了整块时间的记忆外，善于利用边角料时间来背诵，效率会更高。为此不少人会使用小单词本或卡片随身带的方法，然而在这个掌上设备流行的时代，这种方法就显得过时了。利用随时携带的背英语软件，除了方便，更增添了多样的背诵方法，能让你的背单词之旅更轻松更有效。

■四川 黄路

阳光背单词

□平台：S60 v3/v5 □版本：1.6 □大小：13.2MB
□下载：http://www.exuexi.com/wordstudy-downloads.html

一款国产的共享类背单词软件。这款软件有着素雅明晰的操作界面，同时操作也较为人性化，容易上手。在记忆机制上，软件倚仗的是“艾宾浩斯遗忘曲线”，根据个人在学习和复习中对单词的识别情况（只需简单选择“正确”“认识”“不认识”），合理安排下次复习时机。软件对单词提供详尽解释，并且提供例句和短语，所有单词均有音标显示，同时还附有真人发音。另外，在词库方面，软件收录了最新中学、大学四六级、GRE、MBA联考等常用单词库，并且提供词库制作工具，可根据需要制作适合自己需要的词库。



主要特性：界面美观，操作便利，词库与单词释义均较丰富，是一款中规中矩的背单词软件。

碟中碟移动英语通

□平台：S60 v3/Windows Mobile（以下数据为S60版） □版本：2.8 □大小：585kB
□下载：http://www.englishto.com/webclient

这是一款集多种英语学习功能于一体的软件。其中“听说王”用于练习情景对话、复读跟读，“词霸”可作为查询字典，“阅读王”提供了多种速读及精读材料，“考试王”可对学习内容进行自我检测，“句霸”适用于句式背诵和查询，而“单词王”则是其中核心的单词记忆功能模块。“单词王”结合了多种常用的背单词方法，例如顺向、逆向、拼写、自我测试等，可灵活地进行背诵，另外软件也同样可根据记忆熟练程度适时对用户进行复习提醒。软件使用为免费，并且在官网上有丰富的课件可选，其中大部分课件为免费，部分精品课件采用收费下载。

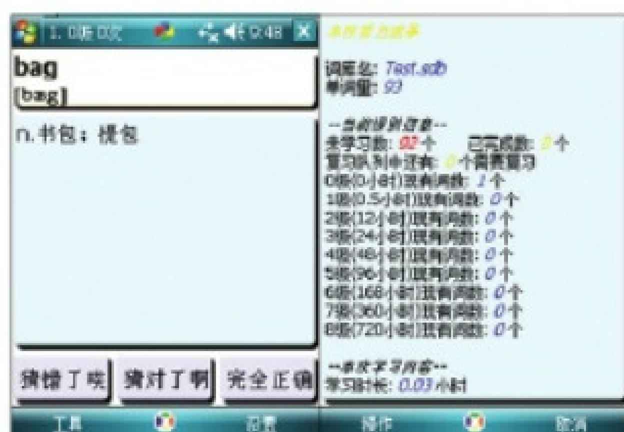


主要特性：多种功能，官方所提供的课件非常丰富，适合于各类使用者。

ForceMemo（无老虎玩转单词）

□平台：Windows Mobile □版本：3.64MB □大小：无
□下载：http://tigerwu.5d6d.com/thread-407-1-1.html

一款功能非常完整的背单词软件。这款软件提供了多种背单词的方法，如文本回忆、听音回忆、音标回忆、反转回忆、暴力模式、A/Q四选一、Q/A四选一、字母游戏、音标辨词等，同时还提供了多种复习的方法，其中较有创意的是睡眠模式，它能让你一边听着单词回顾一边入睡，确保没有后抑制性的最佳记忆时间。另外你的单词记忆情况可通过软件的卡片功能一览无遗。最后值得一提的是这款软件的可定制性，除了界面布局/皮肤、快捷键等的自定义外，作者还提供了PC平台上的语音库及词库制作工具。

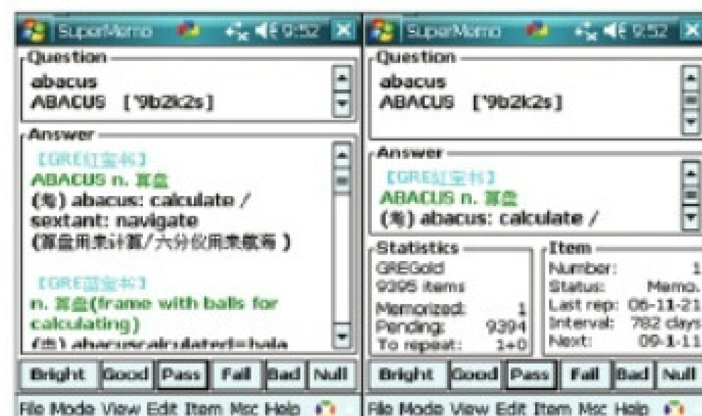


主要特性：强大的可定制功能，操作方便，记忆方式多样化。

SuperMemo

□平台：Windows Mobile/PalmOS（以下数据为Windows Mobile版）
□版本：4.20 □大小：1.37MB
□下载：http://down.beitiao.com/sjrj/xxbg/200908/15-52064.shtml

严格来讲这并不是一款专用的英语单词记忆软件，它实际上可通用于任何“Q-A（问题—回答）”模式的记忆材料。这款软件功能简单，但是其经典性得到很多用户的认同，原因在于它开创了一种非常有效率的重复复习算法。记忆材料时，只要简单地看“Question”部分（如单词）回想“Answer”部分（如释义），之后显示答案（释义），根据你能回想的程度选择下面由清晰（Bright）到一无所知（NULL）的6种状态，软件就可根据算法智能安排之后的复习频率。

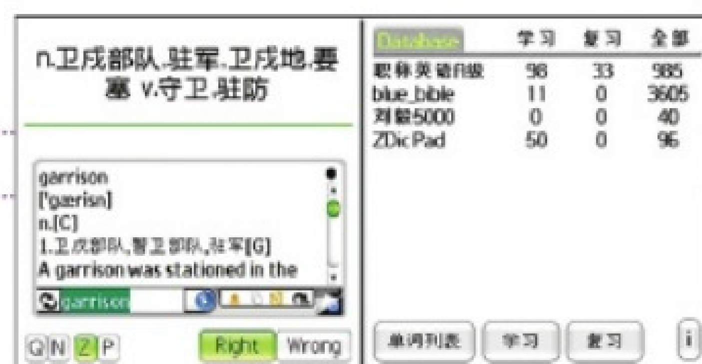


主要特性：使用非常有效率的朴素记忆法，使用者可自行下载要学习的材料，且资源比较丰富。

SugarMemo

□平台：Palm □版本：0.86 □大小：112kB
□下载：http://www.treo8.com/ss/html/41/t-142541.html

SuperMemo最早的版本是出现在PalmOS上，而这款SugarMemo，则是国人“UGLee”在其基础上进行改进而得到的作品。SuperMemo的复习算法令人赞赏，但是它的单词记忆程度分组模式却稍有些问题。它让用户来选择是否记得住某条目，这就有可能会造成误差：例如有时你觉得已记住，但实际上却可能是自己的误判，这样在复习过程中你就会很少见到该条目，从而导致遗忘。而本软件则会让你在短时记忆后数次进行测试，根据测试结果再进行分组，从而防止上述情况发生。当然，作为一款国产软件，它用起来将更贴心。



主要特性：继承前人优良复习算法，加以弥补性改进。

iPhone OS 4 更新内容抢先体验

■河北 李岩



iPhone OS 4.0的主界面，注意看新增的主屏幕壁纸（背景），另外“计算器”图标也有了新变化

相信不少看了苹果iPhone OS 4新特性发布会和相关报道的iPhone/iPod touch用户，都心痒难耐、急于升级4.0了吧？但是鉴于iPhone OS 4目前测试版本的安装升级限制，并不是每个用户都能跟笔者一样在第一时间体验到其带来的革命性更新和全新用户体验的。但是不用担心，下面笔者会带着大家来走进iPhone OS 4带来的精彩新世界！

重大更新之一：多任务处理

大家都知道，通过牺牲电池续航时间以及前端软件性能为代价的多任务功能其实并不难实现，而常见的“多任务”往往会将你的手机拖慢到动弹不得。苹果公司宣称，iPhone OS 4在避免上述问题的同时实现第三方应用的多任务处理，同时不影响系统的性能和电池使用时间。

1.后台音乐

之前，如果在用Pandoa之类的网络收音机程序听音乐，当按Home键离开这个程序而想打开其他软件时，音乐就会停止。而使用iPhone OS 4则不会用这种情况，当你切换程序后，Pandora可以继续在后台播放音乐，锁屏之后还能通过一个控制器来控制Pandora。

2.VOIP

在iPhone中用Skype打网络电话时，可随时切换到其他程序，同时在iPhone主界面上方会出现一个红色的通话状态栏（类似于平时打普通电话时按Home键时出现的绿色通话状态栏，但高度是其2倍）。即使Skype没有在前台执行，依然可接听电话。

3.后台定位

利用这个特性，可在欣赏音乐同时又享受着导航服务（导航软件运行在后台）。音乐播放过程中会适时地出现导航语音，如“前方300米请右转”等，会将你的注意力暂时集中到行进路线选择上，从而实现愉快地“音乐之旅”。iPhone OS 4在状态栏上还添加了一个紫色箭头图标，来告知用户是否有软件正在请求获得你的位置。另外，还可对应每个软件启用或禁用定位列表（打开定位服务即可看到），如果在过去24小时中有任何软件请求获得你的位置，都会显示出来。



新增的多任务处理功能，用户可通过双击Home键来方便地调出多任务管理Dock来进行程序的查看、切换和关闭操作

4.后台任务

在iPhone OS 4中，对于很多耗时较长无法立即完成当前任务的应用，比如向flickr上传照片等，都可将其转至后台运行。这就相当于我们在PC上一边上网，一边用下载工具下载电影的情况。

5.快速程序切换

iPhone OS 4的多任务处理功能非常方便，用户只需双击Home键，即可看到界面下部弹出的“多任务”功能Dock（这时iPhone上部主界面变成灰色），上面列出的图标就是目前正在运行的多任务程序，用户可方便地用手指通过左右划动来选择切换程序。如果想关闭某个任务，在该图标上停留片刻就会看到图标左上角的“－”红色标识，点击该标识即可关闭该任务，非常便捷。

重大更新之二：应用程序文件夹分类

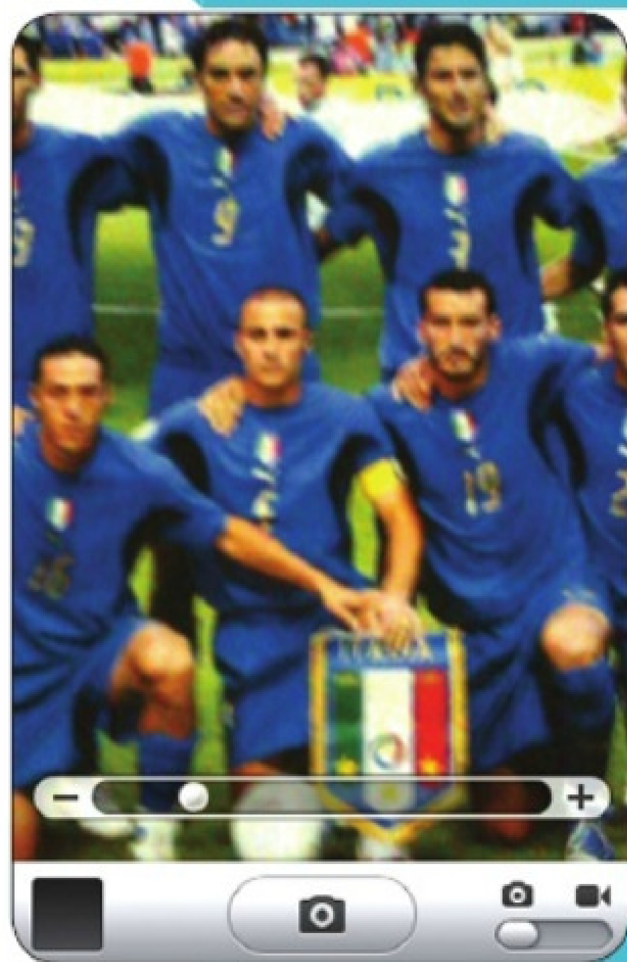
使用iPhone/iPod touch久了，那些应用软件下载狂人用户都会面临一个问题：从App Store下载的程序太多，查找起来费时费力。而3.1.3系统及更早版本还有软件数量限制，安装太多会无法显示出来（因为iPhone OS只支持10页屏幕）。另外iPhone OS还不能对下载的软件进行分类，虽然iTunes支持自定义屏幕软件图标排列，但是那么多软件管理起来还是非常麻烦的。iPhone OS 4的出现改变了这个情况，用户可方便地对软件按照文件夹进行分类。具体操作是这样的：手指在图标上停留片刻，出现晃动时点住该软件图标，将其移动到其他图标中间，这时该软件将会和目标软件归到一个分类文件夹中，而文件夹的性质（如实用工具、游戏等）则以先移动的软件为准，用户还可在弹出的文件夹管理Dock中对文件及名称进行更改。

如需进行调整，点击该文件夹，即可在打开的Dock中将需要调整的软件图标拖到Dock外。一个文件夹Dock可放入12个程序，而且iPhone界面中可定义多个同名文件夹（如游戏），但为了更好地管理，还是推荐用户自定义一些文件夹（如EA游戏等）。这样一来，iPhone中就可以放下2160个程序了（原来只能放180个），而且还便于访问和管理。iPhone OS 4的应用程序文件夹分类功能，于拖放之间将应用程序轻松整理到文件夹中，能让用户更快速地打开喜爱的程序。



利用操作简捷的文件夹分类功能，用户将能安装更多软件并且能更加直观地进行分类管理和使用

重大更新之三：5倍数码变焦和摄像触摸对焦



还记得去年iPhone OS 3.0中新增的“录音机程序”么？这直接导致了App Store中功能类似程序的一蹶不振，毕竟用户更喜欢原生的支持。在iPhone OS 4中Apple故伎重施，而这次的改进对象是相机程序。

大家都知道，即使是最新的iPhone 3GS机型，在拍照时也不支持数码变焦，于是用户纷纷走向Apple Store去掏钱购买一些相机增强程序。而iPhone OS 4则不同了，在拍照时只需鼠标点击拍摄界面，就会看到下方出现的数码变焦控制条框，用户只需左右滑动控制条即可方便地进行数码变焦操作。而利用iPhone 3GS的摄影功能时，可通过iPhone OS 4中新增的触摸对焦功能，可将拍摄焦点对准触控位置，增加该位置亮度，以便达到更好的摄影效果。App Store的相机增强类软件开发者，现在开始感到头疼了吧？

←用户期盼的数码变焦功能

重大更新之四：改进的中文输入功能

Apple公司更加重视中国用户（尽管不少用户使用的是水货），iPhone OS 4对中文输入功能进行了很大程度的改进和增强。在之前版本的OS中，Apple为国人提供了拼音和手写两种中文输入法，而新版本OS又增加了五笔画输入，用户可利用方便地五笔画输入法进行文字输入，方便了不少用户。iPhone OS 4还对拼音输入法进行了大幅改进，支持模糊音输入，内置了不少网络流行词汇，用户只需要很短的时间即可打出准确的词句。在进行文字输入时，长按界面左下方的“地球”按钮，就可以在列表中更加方便地选择切换各种输入法。对那些需要经常进行中英文混合输入的用户来说，确实非常贴心。此外，iPhone OS还能记忆上次输入的字、词、句。



中文输入功能得到了增强，用户能更加快速准确地输入中文了



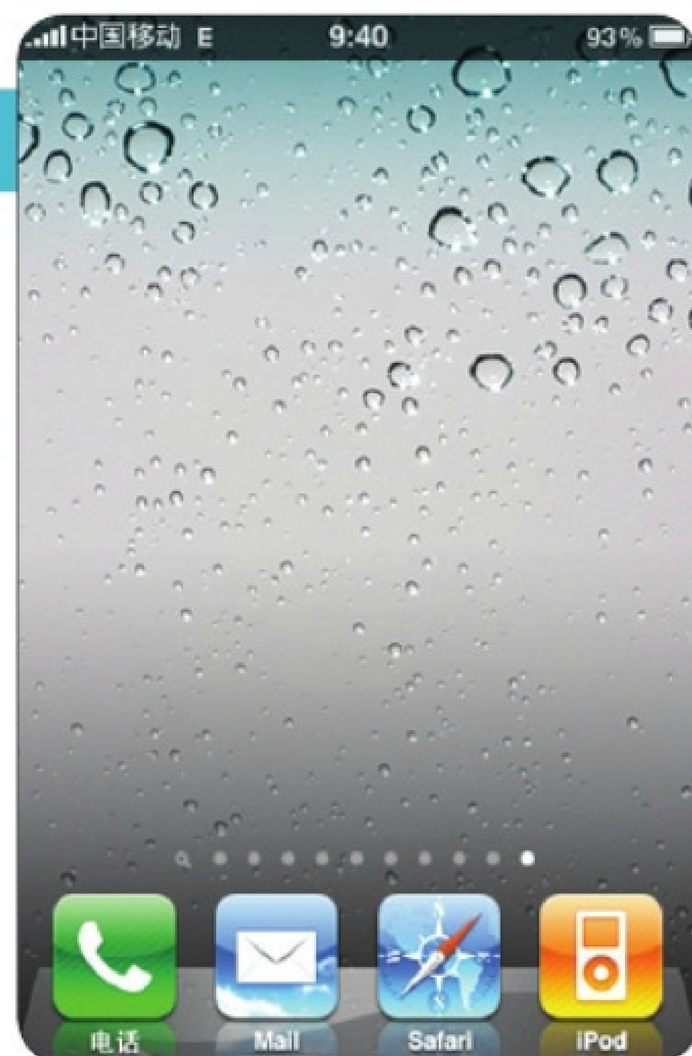
新增的五笔画输入方式

重大更新之五：可设定主屏幕墙纸

大家都知道，iPhone以前只能设定锁屏墙纸，用户只能在开机解锁和接听电话时才能看到自己设定的墙纸，而iPhone的主界面中软件图标后面只能看到漆黑的背景。第一次使用iPhone OS 4的用户就会看到新增的主屏幕壁纸——漂亮的“水泡”图片，iPhone用户终于可以告别旧版OS中黑色的背景了。在iPhone OS 4中，用户能将自己喜欢的图片设置为主屏幕背景墙纸，给单调的手机界面带来一些活力。



用户可以自由设定主屏幕壁纸，终于可以告别漆黑的背景了



新增的漂亮“水泡”壁纸

重大更新之六：统一的邮箱管理



统一的邮箱管理，用户能更方便地收发邮件

在iPhone OS 4中，用户将可以在统一的收件箱内查看全部电邮账户中的邮件，能更快地在收件箱之间切换，可按邮件线索管理信息，还可以用App Store中的第三方程序来打开邮件的附件。

多邮箱账户整合后能给用户带来极大便利，因为一般人都会拥有2个或以上的账户，使用之前的系统切换起来较为麻烦。新系统完全解决了这一点，极大地节省了时间，而且邮件能以对话样式显现（有点像Gmail的显示模式）。该功能对于一些小公司也很有意义，由于能方便地根据邮件主题进行分类管理，还可对附件进行关联发送，使手机平台也能完成不少以往只能在电脑上完成的任务。

注：在添加过邮箱账号会出现“Sync Notes”选项，可把手机备忘录同步至邮箱的一个文件夹中，Gmail里就是同步到某个标签下。

重大更新之七：游戏中心

Phone OS 4中新增了Game Center（游戏中心），它其实是一个类似于Xbox Live的多用户在线对战平台，用户可用自己的Apple ID来登录游戏中心，和世界各地的iPhone/iPod touch玩家进行网络对战和交流。这个社交游戏网络中心将提供邀请好友、对战、排行榜和成就等多种功能。iPhone和iPod touch在全世界有几千万用户，相信有这么庞大用户群，游戏中心会变得热闹无比。目前，游戏中心只能创建账号和昵称，Apple公司将在今年下半年向所有用户开放游戏中心，届时大家就尽情体验了。

存在的bug：目前iPhone OS 4 beta功能尚未完善，存在联系人和歌曲无法按中文拼音排序（都排在#里）的问题；设置主屏幕和锁定屏幕时，不能直接从照片库中设置；图库里没有默认的“水珠”墙纸；部分程序如“照片”等出现无故退出的问题，部分软件不兼容（无法执行）；五笔画输入时，笔画显示不正常（但不影响正常打字）；Wi-Fi有时无法正常连接；部分功能设置为英文显示……



新增的“游戏中心”，多用户在线对战平台

注：除以上介绍的功能外，比较引人注目的更新还包括新系统中还加入的“iAd”和“iBook”，前者即是在软件中加入由苹果提供的广告，而“iBook”就是电子书功能，优点是用户只需在“iBookstore”购买一次，就能在iPad、iPhone和iPod Touch上通用，还可同步页码和书签。从上面两点可以看出，苹果再一次扩展业务范围，向广告和传媒领域迈出了脚步。关于iPhone OS 4 beta的耗电情况：虽然加入了多任务处理功能，但是笔者在这几天的使用过程中，并未感觉电池续航时间有明显的降低，由此更加期待正式版的发布！P



未来之路
——IDF2010观感

■晶合实验室 魔之左手

过去的10年，我们的生活发生了怎样的变化，未来的10年，我们的生活又将发生怎样的变化？我没有预测未来的本领，也不相信所谓的预言家，但当一群业界精英在一起，研讨最新的技术和最热门的应用时，未来的图景其实就在这里渐渐开启。在这个寒冷春天中，以“智领先机，共创明天”为主题的IDF2010（Intel Developer Forum，英特尔技术信息论坛2010），就将为我们打开一扇通向未来的大门。在这一次的盛会中，除了各种高端计算和应用，也不乏面向未来个人用户的技术与产品，让小编带领大家提前体验一下未来吧。



本届IDF在北京国家会议中心举行，从寒风中走进会议中心，火热的场面一下子就让小编的心燃烧了起来。会场中包括来自英特尔公司总部及中国区的高级管理人员、资深院士及技术专家，来自国内外的产业界、学术界IT技术决策者、开发人员、技术合作伙伴、用户代表，以及媒体记者和分析师。

在开场表演中，舞台被光线组成的网格所覆盖，表演者在其中舞动闪烁的空竹，并将其不断甩向空中，这些在舞台光网中高速穿梭的光点，似乎就是正在广阔网络中飞速传播的人类智慧的闪光。这场表演其实已经向我们展现了本届IDF的基调，在大会议程中最吸引人的就是大量关于移动互联与云计算的讲座，目前最为火热的物联网、Core i架构处理器、手持设备等都不再是独立的个体，只是未来无缝互联网与庞大云计算系统的节点和具体应用模式。

一、高层演讲——展望未来生活

在开场的高层演讲中，英特尔公司执行副总裁兼英特尔架构事业部联合总经理浦大地（David (Dadi) Perlmutter）与英特尔公司高级副总裁兼软件与服务事业部总经理詹睿妮（Renee J. James）所介绍的应用均以未来的无缝互联为中心，“英特尔架构将性能与能效完美结合，为所有计算设备提供基础架构，创造一个虚拟的‘互联计算’（continuum of computing）环境，实现一致的用户体验。”

浦大地的演讲为我们介绍了研发代号为“Sandy Bridge”的英特尔微架构的下一代英特尔酷睿处理器，基于凌动的片上系统（SoC）在“智能电视”（Smart TV）中的应用、英特尔新一代凌动处理器平台“Moorestown”，以及基于Moorestown的平板电脑、智能手机，新一代学习本等。


未来手持设备

詹睿妮的演讲则展示了另一幅未来的生活场景。詹睿妮表示：“技术改变了我们与世界互动的方式，英特尔正在提供从云到最小型设备的构建模块，无论消费者身在何处，都能为他们提供真正的沉浸式计算体验。”同时詹睿妮重点介绍了MeeGo系统，它作为一个完全开源的项目由Linux基金会管理，面向广泛的设备类型，包括下一代智能手机、上网本、平板电脑、媒体电话、联网电视机和车载信息娱乐系统等。在台上展示了基于

云计算架构的远程医疗服务和基于MeeGo系统的家庭生活场景。



在第二天的高层演讲中，英特尔公司副总裁兼嵌入式与通讯事业部总经理道格拉斯·戴维斯着重于未来英特尔系统芯片（SoC）产品——Tunnel Creek，它可以让车载信息系统、IP媒体电话、打印机、电子标签等产品中使用上凌动等级的处理器，极大提升这些设备的性能，扩展其功能应用。另外还介绍了英特尔架构在电信系统中的应用以及英特尔嵌入式设计中心（Intel Embedded Design Center）的概况。



体积小巧的Tunnel Creek芯片

英特尔公司副总裁、首席技术官、高级院士贾斯汀介绍了如何通过更智能的技术，降低以及更好地管理能耗。他表示，英特尔的目标是将英特尔技术延伸到更多类似PC以及功能单一的设备中，支持消费者和企业更好地做出能源选择。例如为家庭智能电源管理提供了一款基于英特尔凌动处理器、用于管理能耗的概念设备，可以方便地监控、分析和管理家庭中各种电器的能耗，针对快速普及的电动汽车，这一技术可以避免夜间集中充电造成的电网过重负荷。



二、技术讲座——从规划到现实

除了高层演讲之外，我们在大量的技术讲座和展示中也可以获得很多与未来IT生活有关的信息。相对来说这些讲座中为我们提供的信息也更加贴近实用，而非开场演讲中那种高屋建瓴式的务虚之谈。大量的讲座课程中，硬件从服务器到笔记本，甚至手机等小型移动设备，软件则从MeeGo统一操作系统到各种创意软件，另外还包括各种网络、接口、应用等，IT生活的方方面面几乎无所不包。而如此庞大的信息量，估计几期杂志也装不下，所以小编只能选取其中部分与我们读者生活比较接近的内容进行介绍。

1.台式机与笔记本

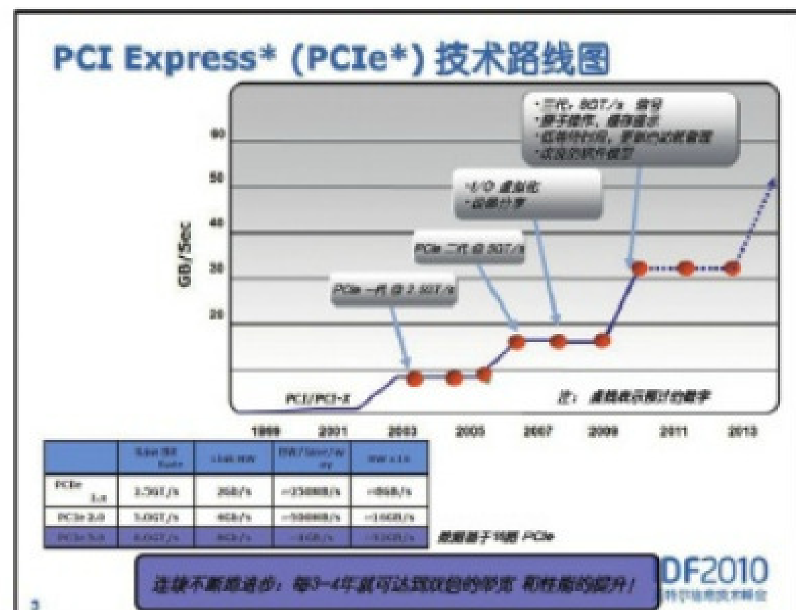
在台式机与笔记本处理器方面，Core i3/i5/i7上市还不久，英特尔已经开发出了下一代处理器，它被命名为Sandy Bridge，将采用AVX（高级矢量扩展）指令集替代目前已经发展到第四代的SSE指令集，它将拥有更宽的矢量位宽（256位）和多种对数据和内存的更灵活操作方式，并且提供了新操作码（VEX）。



下一代酷睿处理器Sandy Bridge的晶圆

在平台方面，Intel将推进PCI-E 3.0、SATA3.0、USB3.0等技术的应用，其中PCI-E 3.0我们之前较少提及，其每个通道的带宽就可以达到1GB/s左右，×16通道的双向数据流可以达到32GB/s，理论上已经达到GeForce 6800/RADEON X800时代顶级显卡的显存带宽，或者说是目前中低端显卡GT215的板载显存带宽，更有利于显卡与系统内存和处理器的高速通信。

随着SSD技术的成熟，其耐久性和稳定性有了很大提升，甚至开始涉足企业级市场，所以带宽高达6Gb/s的SATA3.0与SAS都成为最适合高速SSD及其阵列的接口。USB3.0则将为性能和容量不断增长的数码设备提供一个快捷的连接方式，特别是对高清设备连接和高清视频传输来说，只有USB3.0的速度可以满足其需求。



PCI-E 3.0将大大提升系统带宽

在本次论坛上，Intel还提出了USB的补充产品Light Peak，今后它将逐渐取代已发展到极致的电信号输入输出接口，成为未来10年的主流外接方式。目前的高速接口如USB3.0以及HDMI、DisplayPort，为了保证信号质量，都限制了线缆长度，并且线缆粗壮，成本很高。而Light Peak线缆速度可以达到惊人的100Gb/s，同时长度可达100m，单根光缆的直径却仅有125微米，因此完全可以用一根Light Peak线缆同时连接多个设备和扩展坞，并且采用更小的接口，适应目前各种越来越精巧的数码设备。



Light Peak可简化电脑联线

在未来的个人计算平台上，UEFI（统一可扩展固件接口）将从开机就带给我们完全不一样的体验。作为BIOS和操作系统之间的编程接口，它既可以承载一些应用程序，例如HP笔记本的QuickLook功能，让用户不需要等待操作系统载入就进行一些基本操作；也可以对驱动进行动态调整，从而加快系统载入，例如2009年的调查就显示，34%的Windows7用户启动速度其实可以加快到35秒以内。

另外如果采用未来的低耗能凌动处理器，家用台式机体积还会进一步缩小，可以更容易地组建家庭网络、媒体、存储服务器等。另外未来的板卡也将更加环保，大量使用无卤素方式制造和环保可回收设计及材质。

2.网络与嵌入式产品

如我们在前面所说，未来的互联网将是无缝的，移动的互联网，以空间来看，当我们走在路上、坐在车上，甚至当我们高速飞行的过程中，都可以随时随地保持着与互联网的连接（当然飞机起降时最好还是关闭所有的无线设备）。另外我们的手机，笔记本，电视、娱乐设备、汽车，以及冰箱、微波炉和空调等电器，甚至一盏简单的电灯也都将连接在网络中，后面这些电器连接的就是所谓的“物联网”。而从时间来看，很可能我们从起床后通过洗手间设备进行的远程体检，一直到夜间睡眠时的光线调整和温度控制，整日的衣食住行都无法离开网络的支持。

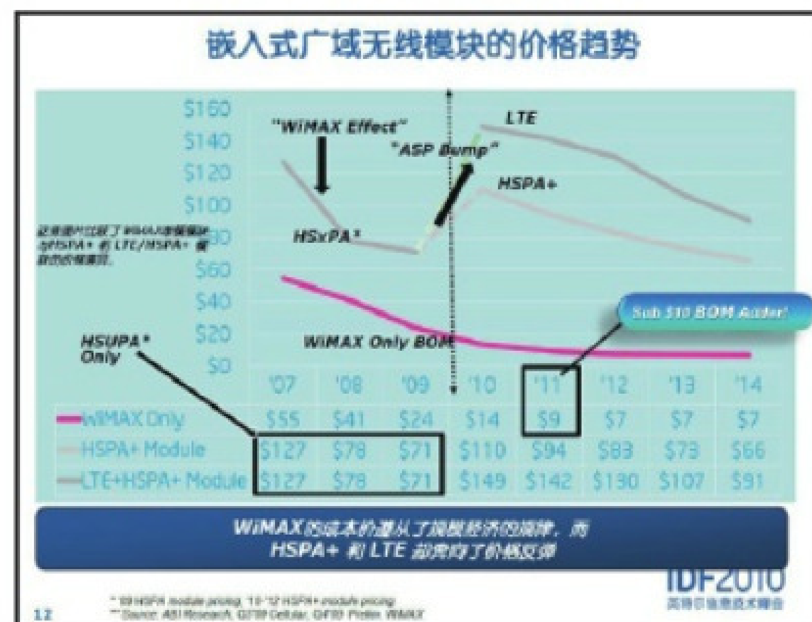
WiMAX网络尽管不会成为未来的4G标准，但在未来的同档次高速无线标准中，却是硬件成本和流量成本最低的一种，其相对于3G的优势在未来的一年内就将体现出来，WiMAX组件将在2011年降至不足10美元。而在技术讲解中Intel展示的世界多个地区的3G网络价格却多少有些让人无奈，在我们讨论未来4G甚至4G+时代无缝网络，世界上有些地区也已经开始普及4G网络的同时，我国的绝大多数人因为覆盖能力和不合理的价格还根本无法享受到最基本的3G网络服务。



WiMAX 的价格/性能比：2-5倍优于 3G*

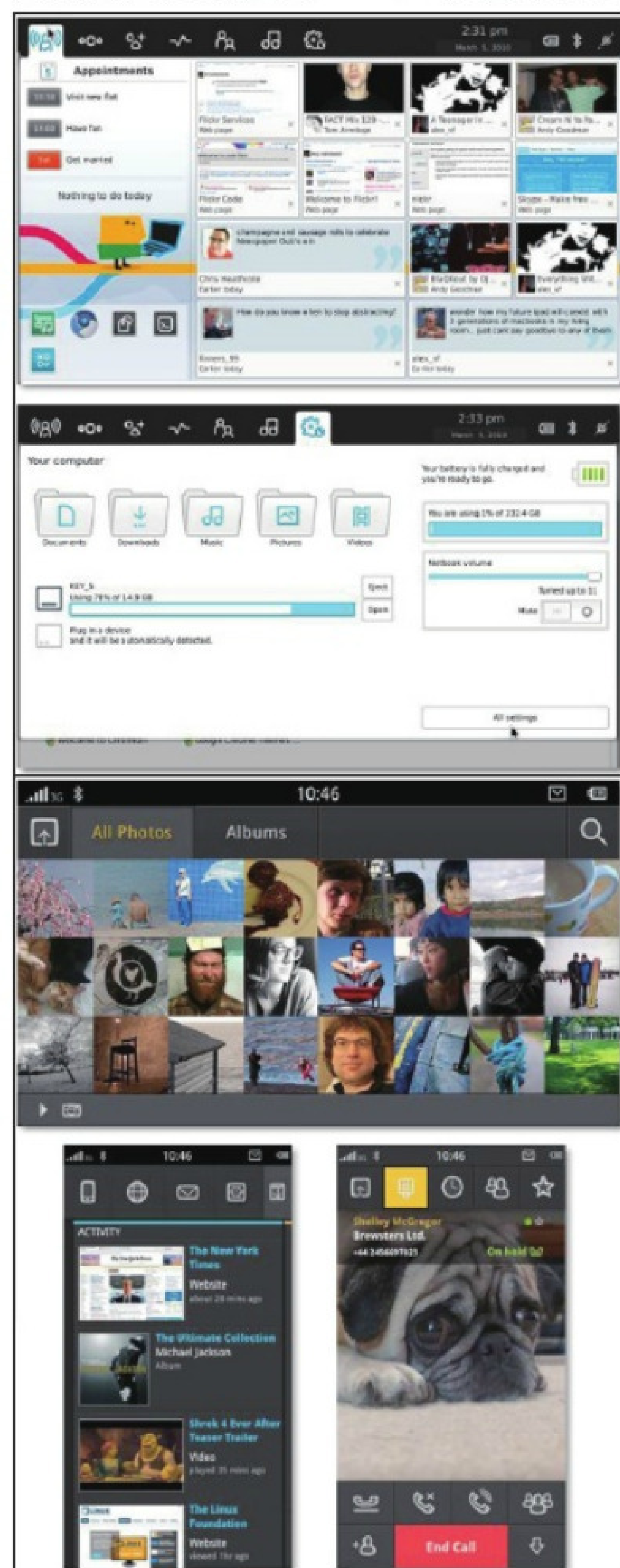
	下行链路的平均性能 Mbps	下行链路的峰值性能 Mbps	月使用费
俄罗斯的Yota	5	9	$30美金不限流量
俄罗斯的3G	1.2	3	$40美金5GB流量封顶
日本的U.Q.使用的 Intel Kilmer Peak	8.7	14-16	$50美金不限流量
东京的3G	3.46	4.55	$60美金不限流量
美国的CLEAR	3.8	10-12	从$30美金起，不限流量
美国的3G	0.95-1.35	7.2	$60美金5GB流量封顶
马来西亚的P1	1-3	9	$15美金5 GB $30美金20 GB
[illegible]3G	400-600 kbps	1.5	$28

世界部分地区的3G服务价格



预计2011年WiMAX组件价格将降至9美元

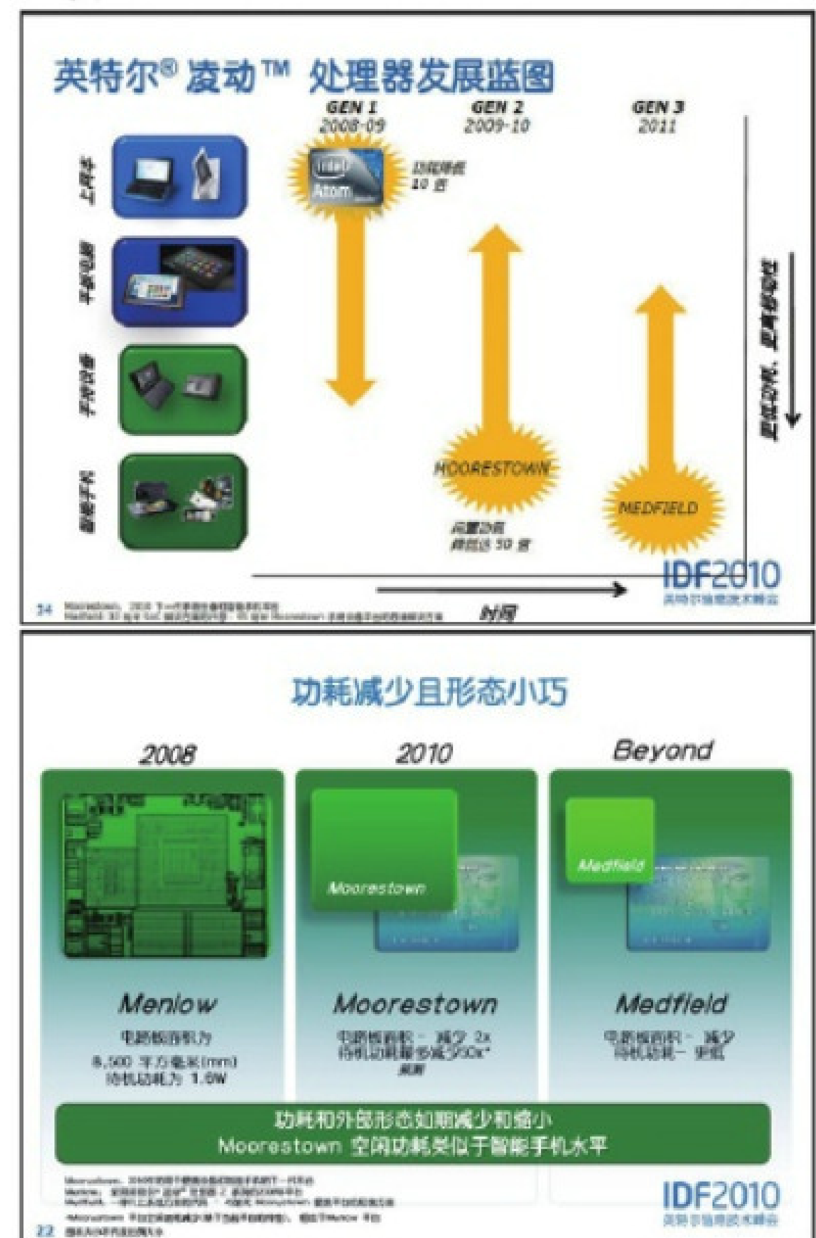
而渗入生活各个方面的网络仅仅能保证连接的“无缝”，要想做到应用的“无缝”应用，必须有统一的软件平台，目前Intel与诺基亚正在推进的MeeGo操作系统也许能够解决这一问题。MeeGo实际上来自全球两个最大的开源社区和应用生态系统Moblin和Maemo地整合，是一款基于Linux的软件平台，它将应用于所有的新一代个人网络设备，包括智能手机、上网本、平板电脑、联网电视、多媒体电话以及车载信息娱乐系统等。理论上讲，我们在使用MeeGo操作系统的各种设备进行视频欣赏、上网浏览、日常联系时，完全可以通过网络将其转换到其他的任意MeeGo设备继续这一应用，无论是在家中移动还是出行都不用中断过程，真正实现无缝任务切换。



MeeGo系统可支持上网本和手持设备

基于Moblin 2.2版的MeeGo 1.0版将于2010年第一季度推出，其后每6个月推出一个新版本。它将为用户提供出色的多任务处理能力和快捷的响应能力以及杰出的互联性，并且全面支持各种设备的基本功能。MeeGo还将提供美观的外形和充满活力的鲜艳界面，拥有插件框架与框架支持能力，可以方便地进行扩展。

MeeGo操作系统虽然看起来很美，但也将对设备的数据处理能力以及2D、3D显示能力提出较高的要求，Intel为其准备了足够强大的新一代凌动处理器平台Moorestown和Medfield。它们采用类似Core i架构处理器的设计，核心封装中包括显示核心与内存控制器，功耗、内核与主板面积等都有明显缩小，并且可以方便地进行衍生设计，其主要应用也从Menlow平台的上网本转向各种手持设备。



未来凌动平台功耗和体积大幅下降

Intel基于凌动的嵌入式平台还可以用较低的成本将各种家用电器设备都变成物联网终端，将为我们提供更加智能和健康的生活，同时通过智能电网等技术，还可以实现更加绿色低碳的生活方式。

3.总结——期盼精彩的明天

区区几页，小编无法将IDF为我们展示的精彩场景全部呈现出来，更无法详细描述那些卓越产品的具体细节，只能为读者们提供未来数年间IT产品与网络的发展的大致情况。小编相信，随着不久以后各个技术和产品逐渐走向实用化，走进我们的评测室和大家的身边，实实在在的进步和生活的改变会让大家对本届IDF的理解更加深刻，我们期望这一天能够快点到来。P

新平台，新感觉
——体验酷睿i3/i5笔记本电脑

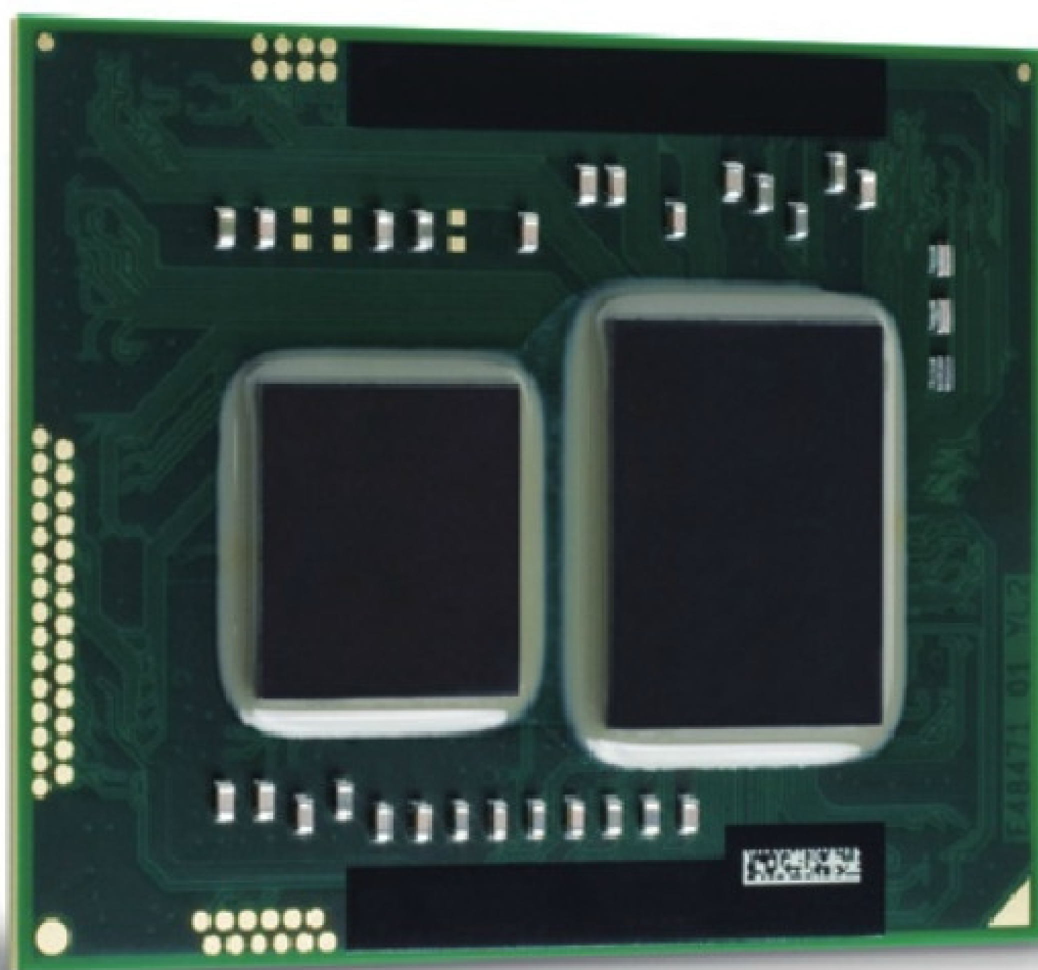
■晶合实验室 魔之左手

在本刊4月上的《心随意动——2010年笔记本电脑架构剖析》中，曾经提到今后酷睿i核心产品将取代酷睿2、奔腾等，成为Intel的移动平台主力产品。而其中酷睿i3/i5将主要面向主流市场，i7的用户则主要是高端移动工作站与游戏发烧友。而相对于酷睿本身就和奔腾Ⅲ有说不清道不明的关系，酷睿i处理器及其平台则是全新架构，且基于全新的设计理念，那么作为脱胎换骨式的升级，酷睿i架构笔记本会给我们怎样不同的感受呢？小编特意找来了几款非常典型的主流酷睿i笔记本，并邀请很多同事一起来进行体验和研究。

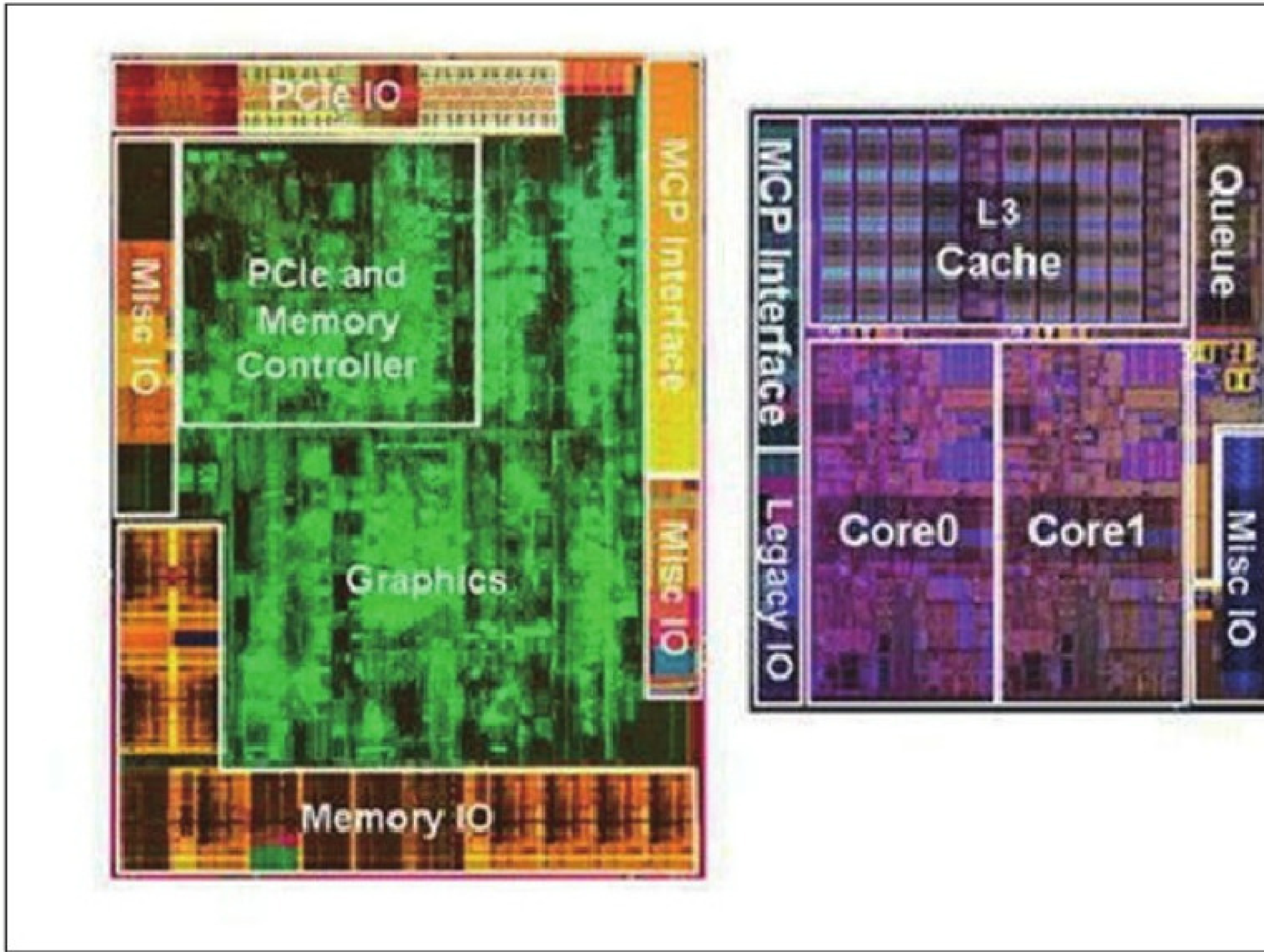
小身材大能量——Arrandale核心

目前Intel的酷睿i架构移动处理器包括两种产品，一种是采用45nm制造技术Nehalem核心的酷睿i7M四核处理器系列，另一种是32nm制造工艺，Arrandale核心的产品，包括酷睿i3/i5M和新的酷睿i7 6XXM系列，均为双核心四线程核心。前者尽管性能强大，但笔者看来其实仅仅是为了满足极少数客户对“可移动”平台的需求，算不上真正的笔记本处理器，在国内市场上更是非常少见，因此我们只需要了解未来真正的主流产品Arrandale核心就可以了。

Arrandale核心是与台式机Clarkdale核心类似的产品，均属于Intel的Westmere系列处理器，在其封装的顶壳内实际上安装有两个芯片（Die），其中一个是真正的CPU，而另一个则是GPU。其实这里所谓的GPU更像是之前标准意义上的Intel MCP北桥芯片，其中除了显示单元外，还带有内存控制器和PCI-E控制器等，也许是考虑到显示单元需要共享系统内存，因此内存控制器由Nehelem核心的CPU芯片内转移到GPU芯片，当然这样也不可避免地造成处理器与内存通信能力的下降，间接引起内存性能和处理器性能的双双降低。虽然我们说Arrandale是32nm处理器，但其封装内实际上只有CPU芯片采用



Arrandale核心处理器



了32nm制造工艺，GPU芯片仍采用45nm制造工艺，因此其面积明显比CPU芯片更大。

Arrandale核心包括多个产品，比较有趣的是，其中还有数款酷睿i7M处理器，但型号却是6XX，说明它实际上与Clarkdale核心的酷睿i5 6XX类似。与之类似的是Arrandale核心的酷睿i5M型号为5XX和4XX系列，而Clarkdale核心只有酷睿i3才采用这一型号。酷睿i3/i5M和桌面版酷睿i3同型号一样配置256KB×2或512KB×2（酷睿i5 540M及酷睿i3 540）的二级缓存，三级缓存也同样为3MB，酷睿i7 6XXM系列的三级缓存也和桌面版酷睿i5 6XX一样为4MB。酷睿i3 3XXM系列没有相对应的桌面版产品，它也是唯一不支持睿频技术的移动酷睿i处理器。与桌面版的i3同型号"兄弟"们不同，酷睿i5M全部支持睿频技术，设置主频较低，睿频最高频率则与桌面版同型号相同，例如下表中的酷睿i5 540M及酷睿i3 540。

处理器型号	内核/线程数	主频	睿频加速技术	缓存	CPU工艺	GPU工艺	最高支持DDR3频率	功耗
i3-350M	2个内核/4条线程	2.26 GHz	无	3 MB	32纳米	45纳米	1066 MHz	35 W
i3-330M*	2个内核/4条线程	2.13 GHz	无	3 MB	32纳米	45纳米	1066 MHz	35 W
i3 540**	2个内核/4条线程	3.06 GHz	无	3 MB	32纳米	45纳米	1333 MHz	73 W
i5-540M*	2个内核/4条线程	2.53 GHz	3.06 GHz	3 MB	32纳米	45纳米	1066 MHz	35 W
i5-520M	2个内核/4条线程	2.40 GHz	2.93 GHz	3 MB	32纳米	45纳米	1066 MHz	35 W
i5-430M*	2个内核/4条线程	2.26 GHz	2.53 GHz	3 MB	32纳米	45纳米	1066 MHz	35 W
i5-520UM超低电压处理器	2个内核/4条线程	1.06 GHz	1.86 GHZ	3 MB	32纳米	45纳米	800 MHz	18 W
i5-650**	2个内核/4条线程	3.2 GHz	3.46 GHz	4MB	32纳米	45纳米	1333 MHz	73 W
i7-620M	2个内核/4条线程	2.66 GHz	3.33 GHz	4 MB	32纳米	45纳米	1066 MHz	35 W
i7-640LM低电压处理器	2个内核/4条线程	2.13 GHz	2.93 GHz	4 MB	32纳米	45纳米	1066 MHz	25 W
i7-620LM低电压处理器	2个内核/4条线程	2.0 GHz	2.8 GHz	4 MB	32纳米	45纳米	1066 MHz	25 W
i7-640UM超低电压处理器	2个内核/4条线程	1.20 GHz	2.26 GHz	4 MB	32纳米	45纳米	800 MHz	18 W
i7-620UM超低电压处理器	2个内核/4条线程	1.06 GHz	2.13 GHz	4 MB	32纳米	45纳米	800 MHz	18 W

注*：本次样品采用的处理器型号
注**：用来对比的台式机处理器

由于我们之前已经专门介绍过Clarkdale核心处理器，因此对于基本相同的如处理器架构，睿频、制造工艺、扩展指令集等技术都不再赘述。

当然Arrandale核心与Clarkdale核心还是有一定差距的，其封装面积更小，尺寸仅有37.5mm×37.5mm或34mm×28mm，接口也采用了更小的BGA1288或mPGA-989，其功耗也更低一些。另外从表格中我们还可以看到移动版处理器所支持的内存频率也比台式机版本要低一些。

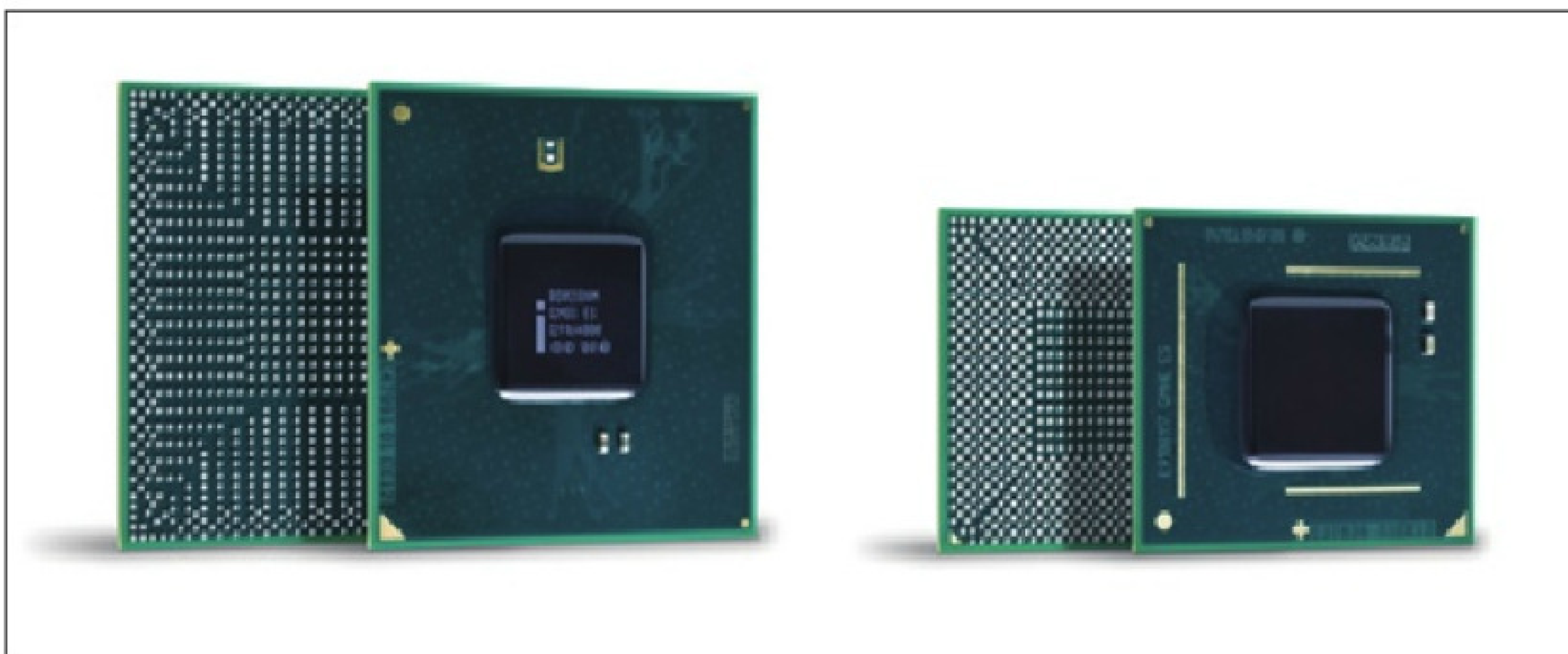
与酷睿2核心移动处理器相比，Arrandale在性能功耗比上的优势非常明显，特别是主板芯片极度简化后，功耗大幅降低（HM55/GM965功耗分别为3.5W/13.5W），在处理器功耗基本不变的情况下，平台整体功耗明显降低。例如酷睿i3M/i5M + HM55的平台整体功耗与功耗优化版的酷睿2P系列移动处理器+GM965基本相似，其性能却丝毫不逊于高性能版的酷睿2T系列。

为了降低功耗，大部分Arrandale核心的GPU频率设置得很低，而当需要时，可以使用一种特殊的Turbo模式，降低处理器频率以"腾出"功耗空间而提升GPU频率，其中M系列的GPU频率调节幅度为500～766MHz，LM为266～566MHz，UM则只有166～500MHz。

Arrandale在高端的酷睿i7 6XXM与i5 5XXM系列中提供了低电压和超低电压版，功耗略高于酷睿同级产品，但因为主板芯片功耗大幅降低，整个平台的功耗与发热量仍有一定降低，同时UM还采用频率和功耗都更低的DDR3 800内存。而这些芯片采用睿频技术，除了少数进行复杂运算的时间外，大都工作在相当低的频率下，同时电压也会明显下调，因此日常使用时功耗和发热量控制可以做得更好。当然因为定位较高，目前低电压Arrandale还没有出现在主流价位笔记本中，但随着上网本和平板电脑需求增长，Intel应该会考虑推出主流价位的酷睿i3/i5低电压版处理器，目前已经出现了i3 LM版的一些传闻。

一个好汉三个帮——基于Arrandale的移动平台

在采用Arrandale核心处理器的主板上，由于MCP功能集成进了处理器中的GPU芯片，所以主板芯片组就剩下了一颗负责系统输入输出功能的芯片，一般为QM55或者QM57，通过DMI总线和处理器相连。它类似于以前的ICH南桥芯片，不过其中增加了显示输出单元(FDI)，用于输出处理器GPU部分的视频信号。



Arrandale处理器与主板芯片

在新的Intel移动平台上，“迅驰”这一平台品牌不再作为重点宣传，厂商在平台搭配上更加自由，不过作为新架构产品，目前还没有听说采用第三方芯片组的笔记本，但厂商在无线网络芯片的选择上无疑更加自由了。

Intel为Arrandale准备的迅驰平台无线芯片拥有更出色的性能和应用能力，体积也更小，但价格也相当够看，例如支持WiMAX的dvanced-N + WiMAX 6250的价格高达120美元，几乎是目前主流笔记本的价格的1/5～1/10。我们本次样品中只有高价的索尼VPCZ118GC采用了advanced-N 6200 AGN，另外两款则分别采用第三方的802.11n和802.11g无线网卡。

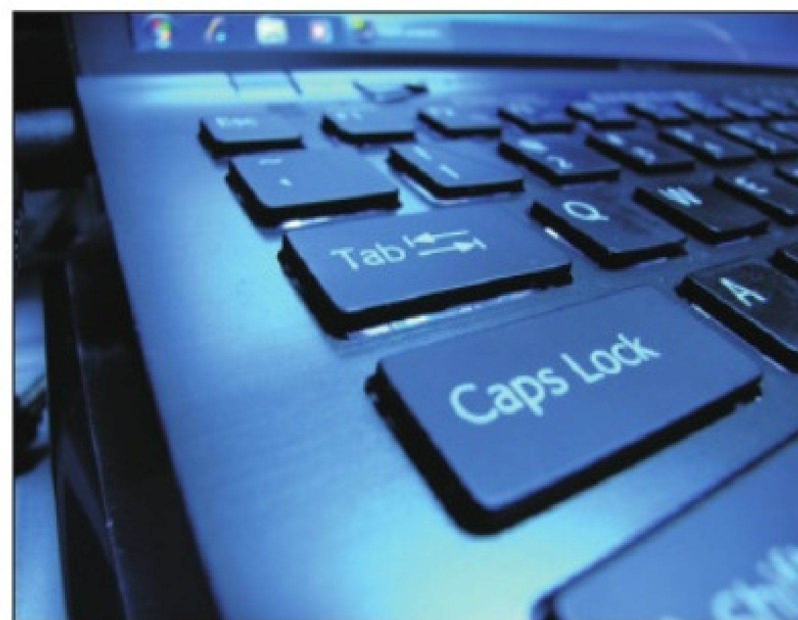
各有特色，三款样机介绍

我们的样品分别是采用酷睿i3的东芝L537、采用酷睿i5的宏碁AS4740G和索尼Z118GC。从机型上来说，前两者均为普通的14英寸主流笔记本，索尼产品则是13英寸高性能轻薄商务本。价位上4900元的宏碁笔记本和5800元的东芝产品都属于中端主流，索尼Z118GC价格则高达18000元。在其他配置方面，这几款产品也分别采用了AMD与NVIDIA显卡、普通与SSD硬盘、2GB到4GB内存，32位和64位Windows7操作系统等很多典型又各有特色的配置，显示屏则全部采用低能耗小体积的LED背光，这些配置代表市场上的大多数酷睿i3/i5笔记本。

1.索尼VPCZ118GC



作为一款轻薄型商务本，索尼VPCZ118GC的推出符合本刊4月上相关专题对轻薄本的预测，但由于采用较高端的独立显卡，大容量SSD硬盘、高分辨率显示屏等配件，其价格要远远高于我们的预测和主流市场承受能力。在实际体验中，尽管有最多编辑挑选了这款笔记本，但无一例外地表示：“确实买不起！”



带背光的键盘区

这款产品采用13英寸显示屏，尺寸仅有314mm×210mm×32.7mm，比一般笔记本明显小一圈，而且因为采用碳纤维外壳，重量更是仅有1.42Kg，即使是娇小的美眉也可以一只手轻易举起，便携性接近一般的上网本。

索尼Z118GC的键盘采用所谓的“漂浮式巧克力”设计，按键互不相连，为了避免屏幕与键盘区的磕碰，在键盘区两侧有两个橡胶垫，其按键力度较小，键帽也较为柔软，因此敲击声很小。在黑暗环境

中敲击键盘会激活键盘下的LED灯，其亮度足够识别键位，又基本不会影响到周围，这些特色都让它非常适合在安静的办公室或者飞机上等场所使用。

索尼这款笔记本的扩展接口位置非常不错，虽然接口不少，但经过巧妙地安排，间距都比较大，而且尽量降低了机体较薄对接口的影响。Z118GC屏幕开合仍然是经典的转轴方式，其电池形状也被设计成整个转轴形过渡的一部分，而且容量是样机中最高的57Wh，因此电池续航时间也可以达到样机中最高的5小时左右。



系统快捷键及光驱弹出键



显卡切换开关

在笔记本底面提供了一个扩展埠接口，它可以较容易打开进行检测或升级的，只有内存位置护板，由于本身已经安装了两条内存，所以升级内存只能进行替换，无法直接扩充容量。

尽管它采用了较小的13英寸屏幕，但分辨率高达1600×900，图像非常细腻，不过默认字体下的文本，网页等都显得很小。在附送软件方面，索尼主要为用户提供了各种管理工具，而其一键恢复等功能也非常实用，不过小编认为恢复键的标识不太明显，位置也太普通，非常容易被不熟悉的人当作开机或其他功能键误触，造成数据损失。

而在测试中，除了高速SSD硬盘和高频处理器带来的优秀办公性能外，其采用的内置显卡性能也相当不俗，具有不错的3D游戏性能，如果要长时间使用，则可以手动切换到内置显卡，延长电池续航时间。这是一款商务和娱乐能力都不错的产品，不过为了追求全面的性能、功能同时压缩体积，不得不牺牲了成本和扩展能力。

2.东芝L537





多媒体播放键


USB/eSATA两用接口

尽管搭配的是最低端的酷睿i3 330M，但东芝L537价格却并不低端，5800元已经是中档笔记本价格。东芝作为老牌的笔记本厂商，近年来在国内市场上受到负面新闻与新兴品牌的冲击，影响力似乎逐渐式微，所以很多编辑不选择东芝的原因竟然是“不认识（不熟悉）这个品牌。”也就不奇怪了。

这款产品采用最普通的黑色树脂壳体，体积也较大，外壳带有简单的装饰花纹。在键盘区的上方是一排多媒体控制键，另外还在正面前方带有音量调节旋钮，非常适合经常进行多媒体播放的用户。

在接口配置上，东芝L537提供了一个比较独特的USB/eSATA两用接口，可以节省侧面空间，而且它封闭了RJ11接口，不提供电话线上网能力，另外它仅配置了54Mbps的Realtek 802.11b/g无线网卡。

在测试中其整体性能尚可，其搭载的RADEON 5145显卡在3D游戏中的表现尽管并不非常出色，但也足以支持低端游戏的运行。由于这是唯一提供了32位操作系统的产品，我们特意在其上进行了BatteryMark测试，其高密度使用的电池续航时间为1小时44分，模拟实际日常使用则为2小时39分左右，基本符合其标称的水平。

3.宏碁4740G-432G50Mn





键盘区

这是本次测试中一款非常中庸的产品，配置、性能、设计等都像是约好一样的恰好在东芝和索尼产品中间，因此其4900元的价格就显得比较不错了。

这款产品仍然采用宏碁笔记本常用的圆滑外形，蓝色顶盖和黑色内饰比较和谐。其键盘乍看是与索尼类似的巧克力式，实际上有所不同，它采用倒金字塔型键帽，敲击声明显要大不少，快捷键位于键盘区侧面，主要是一些硬件和系统功能控制键，如无线开关、音量调整、系统备份等。

它采用多点触摸式触摸板，可以通过两点不同的划动方式进行一些较为复杂的操作。另外其屏幕转轴也很类似索尼笔记本，不过未将电源接口和开关安装在轴端。

这款产品采用酷睿i5 430M处理器和NVIDIA 310M独立显卡，在性能测试中虽然大幅落后于索尼笔记本，但除了游戏性能外都比东芝笔记本有明显提升。

	东芝L537	Acer4740G-432G50Mn	索尼Z118GC
	5800元	4900元	19000元
产品定位	全能学生本	全能学生本	沉稳商务本
处理器系列	英特尔酷睿i3	英特尔酷睿i5	英特尔酷睿i5
处理器型号	Intel酷睿i3 330M	Intel酷睿i5 430M	Intel酷睿i5 540M
标称主频	2.13GHz	2.26GHz	2.53GHz
睿频	无	2.53GHz	3.06GHz
二级缓存	256KB×2	256KB×2	512KB×2
三级缓存	3MB	3MB	3MB
核心数量/SMT技术	双核心/四线程	双核心/四线程	双核心/四线程
主板芯片组	Intel HM55	Intel HM55	Inte HM57
标配内存容量	2GB×1	2GB×1	2GB×2
内存类型	DDR3 1066	DDR3 1066	DDR3 1066
最大支持内存	8GB	8GB	8GB
硬盘/光驱			
硬盘容量	320GB	320GB	256GB
硬盘描述	5400rpm，SATA	5400rpm，SATA	SSD固态硬盘
光驱类型	DVD刻录机	DVD刻录机	DVD刻录机
设计类型	光驱内置	光驱内置	光驱内置
光驱描述	支持DVDSuperMulti双层刻录	支持DVDSuperMulti双层刻录	支持DVDSuperMulti双层刻录
显卡/音效			
显卡类型	中低端独立显卡	中低端独立显卡	中高端独立显卡
显卡芯片	ATI Mobility Radeon HD5145	NVIDIA Geforce 310M	NVIDIA GeForce GT330M
流处理器个数	80	16	48
显存	512MB	512MB	1024MB
位宽	64bit	64bit	128bit
显存类型	DDR3	DDR3	DDR3
音频系统	内置音效芯片	IntelHDAudio，支持杜比环绕声	内置音效芯片

扬声器	立体声扬声器	立体声扬声器	立体声扬声器
显示屏			
屏幕尺寸	14英寸	14英寸	13.1英寸
屏幕比例	16:9	16:9	16:9
屏幕分辨率	1366×768	1366×768	1600×900
背光技术	LED背光	LED背光	LED背光
尺寸/重量			
笔记本重量	2.3Kg	2.3Kg	1.42Kg
外形尺寸	340×282×33.6~38mm	342×239×23~38.6mm	314×210×23.8~32.7mm
机壳材质	复合材质	复合材质	碳纤维材质
外壳描述	天籁黑	蓝色顶盖，黑色内饰	黑色
网络通信			
无线网卡	RealTek RTL8187SE	Atheros AR5B93	advanced-N 6200AGN
无线协议	802.11b/g	802.11b/g/n	802.11a/b/g/
网卡描述	100Mbps网卡	1000Mbps以太网卡	1000Mbps以太网卡
调制解调器	无	56K	支持
鼠标/键盘			
指取设备	触摸板	多点触摸板	触摸板
键盘描述	86键+多媒体控制键	86键+硬件系统控制键	86键+系统控制键
接口			
USB接口	3×USB2.0	3×USB2.0	2×USB2.0
扩展接口	ExpressCard	ExpressCard	ExpressCard
读卡器	多功能读卡器	多功能读卡器	SD和MS读卡器
视频输出	VGA，HDMI	VGA，HDMI	VGA，HDMI
其他接口	RJ45，eSATA，音频输出/输入接口，电源接口	RJ45，RJ11，音频输出/输入接口，电源接口	RJ45，RJ11，音频输出/输入接口，电源接口
电源描述			
电池类型	40Wh锂离子电池	47.5Wh锂离子电池	57Wh锂离子电池
续航时间	2~3小时，具体时间视使用环境而定	2~3小时，具体时间视使用环境而定	5小时左右，具体时间视使用环境而定
电源适配器	100V~240V自适应交流电源供应器	100V~240V自适应交流电源适配器	100V~240V自适应交流电源适配器
其他			
操作系统	Windows7 HomeBasic 32bit	Windows7 HomeBasic	Windows7 Professional
	整机保修1年	整机保修1年	整机保修1年
	随机软件	随机软件	随机软件
	锂电池，电源适配器，说明书	锂电池，电源适配器，说明书	锂电池，电源适配器，说明书
	集成摄像头	集成摄像头	集成摄像头

移动平台也疯狂，样机性能测试

当然作为并不强调高端性能的笔记本产品，我们不能指望它和庞大沉重的台式机一样，让各种测试软件执行得飞快，不过为了进行性能对比，还是要进行一些简单的性能测试。在测试中我们除了关闭电源管理外，保持了系统中所有附赠软件，以模拟用户的真实使用环境。

其实小编觉得在这些测试得分中，绝大部分都非常一般，与我们评测常用到的高端桌面平台相比，根本不值一提，但其中也有真正疯狂的得分，不知道眼尖的读者能不能发现呢？

测试项目	东芝satellite L537	宏碁aspire 4740G	索尼VPCZ118GC（关闭独立显卡）
Windows 体验指数			
处理器	6.0	6.7	6.8
内存	5.5	5.5	5.9
图形	5.0	5.0	6.3（4.4）
游戏图形	6.3	6.0	6.3（5.2）
主硬盘	5.4	5.7	7.6
PCMark Vantage			
内存	2953	3399	4389
游戏	3533	4113	7009（5044）
硬盘	3203	3356	15365
使命召唤6——现代战争2			
平均帧数	26.24	26.99	44.67
最低帧数	18	12	25

答案就是索尼的硬盘测试成绩，其SSD硬盘在整机测试中为它加分不少，自身的得分更是达到了一般5400rpm笔记本硬盘的4.5倍以上，性能也远远高过绝大部分的家用台式机硬盘。而让小编比较感兴趣的是这款机型的酷睿i5 540M处理器内置GPU与板载拥有1GB现存的GT330M相比，在2D桌面显示能力上的差距竟然远远比3D能力要大，而在表中未显示的两者2D视频能力测试中，差距又变得相当小，分别为4252分和4530分。

实际感受，编辑们的个人试用体验

由于小编感觉自己作为评测者，总是对产品性能有种过于执著的追求，因此下定决心不再自己对笔记本电脑这样的产品进行主观测试，而是邀请了对笔记本电脑有各种不同需求的编辑部同事进行体验，下面就是大家对这些产品的评论。

索尼VPCZ118GC

King:

本人目前在用的笔记本有两台，一台是DELL的XPS1330，另外一台是三星的N110上网本。我对于笔记本的要求主要是轻薄方便，同时办公性能要好，至于游戏尚在其次，我一直认为用笔记本玩枪枪枪是比较变态的想法。所以我特别看重的是内存，2GB应该是起步的标准，在这点上其实上网本是很有欠缺的，以至于我不得不添加银两自己更换。

今天拜魔左所赐，试用了SONY的VPCZ118GC。这款产品的性能和配置对我可谓是量身打造，我一直认为11英寸的笔记本屏幕还是略微偏小了一点点，视觉感觉并不是很爽，但14英寸以上再想和轻薄挂钩也只能是自欺欺人了。因此我对13英寸屏有一种比较偏执的喜爱，这也是当初选择XPS1330的重要原因。所以当看到SONY的VPCZ118GC的13英寸屏幕时我的第一感觉就非常的好。我更加看重的内存竟配置了4GB，搭配i5的处理器，Windows7跑起来真是“嗖嗖”的。在没有上手前，印象最深的一篇网络枪稿的标题就是《手自一体……》。当时正在买车，给我的印象特别深。但实际上，我对手自一体的设计是并不感冒的，正如我对显卡切换能力的感觉。因为我始终认为使用独立显卡所消耗的电费和能源并不会使我经济破产或者地球变暖，这种设计除了炫耀之外有些多余了。当然，这个功能是无所谓了，但是1万6～1万7的价格确实让我感觉有些无语，如果我抱着这台SONY VPCZ118GC坐在星巴克上网，来来往往的过客是会像我投来羡慕的目光，还是会用余光在我的脸上寻找“冤大头”这样的标记呢？



北四环巡事员:

一个“小黑”Fans的倒戈



我的家中有两台笔记本电脑，Thinkpad T61和一台亲人从加拿大带回来的SONY VAIO VGN CR510D。我觉得我钟爱的这两个系列也分属于两个泾渭分明的阵营：厚重内涵与精美时尚，自然是家中的男女主人各自的首选。

笔记本电脑在我看来，首要的作用是轻薄和便于携带，散热性能要足够优秀，因为对于常年“宅”在家中的人来说，台式机几乎是必备的（游戏+高清电影），那么笔记本的需求则是第2位的，其需求定位是旅游、出差、在床上看看低分辨率的电影、电视剧等等。而更多时候，笔记本还要充当24小时网络下载的重任，因为它们功耗低，相对节能。我是一个“小黑”（Thinkpad昵称）的忠实粉丝，不过经历了从T43——T60——T61的升级过程后，最后止步于T61，这表达了我对联想接手Thinkpad系列后创意停滞的不满。而VAIO系列则让我看到了一些惊喜，如本次评测的这款VPCZ118GC，其做工细节让我印象深刻，键盘的背光灯很适合在飞机上工作使用，固态硬盘也避免了笔记本移动过程中的颠簸，LED屏幕的屏幕比例和亮度非常适合欣赏影视剧，其屏幕闭合之处也非常考究，“聪明”的开关绿色灯把VAIO系列的个性化发挥到了极致，也成为其系列的独特标识。节能、高性能、时尚三者的完美结合是该款电脑吸引我的重要原因，如果不是高昂的价格让人略有犹豫的话，我想，我一定会加速成为“小黑”阵营的倒戈者。

Say:

该笔记本电脑体积小重量轻，比较适合“移动”使用。

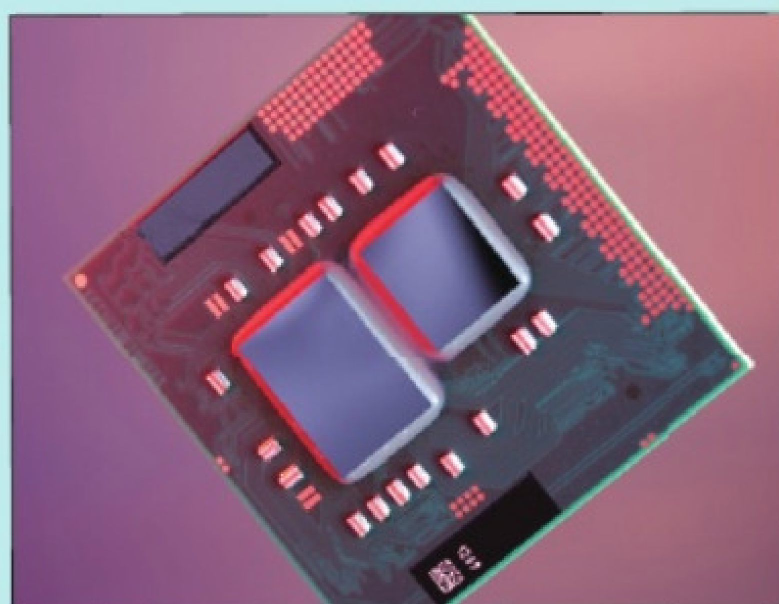
由于笔记本屏幕小，虽然屏幕分辨率不差，但玩大型游戏还是有诸多不便。

我一般用笔记本上网较多，因为它的屏幕分辨率不是1024×768或者1280×960，很多网页的显示就很怪异，比如很多网页游戏就是针对上面两个分辨率做的，主体画面的宽高刚好是这个比例，在这款笔记本屏幕上，宽度上放合适了，高度上就不够，底下被“吃掉”一截，虽然可以通过调整字体大小的功能调整，让游戏画面完整显示在屏幕内，但画面就变小了。

其实网页显示问题在大液晶显示器上也存在，只是因为“大”，所以问题并不突出有办法解决，但在相对较小的笔记本显示屏上，问题就出现了。这也不是笔记本电脑自己的问题，很多游戏都有了专门的“宽屏模式”，各类网站，似乎也该推出相应的模式才行，当然，笔记本厂商在决定屏幕大小和分辨率时，也应该考虑这个问题。



东芝satellite L537







林晓姐姐

作为文字工作者，其实我对笔记本的性能要求很低，只要能在一般的上网浏览和文本编辑时速度足够就行。不过用起来看起来都一定要舒服，例如家中上网本，在浏览器中植入过多的工具栏，本来就窄小的屏幕视野感觉更加压抑。

这款东芝的笔记本厚重，颜色深沉，有商务机的范儿，键盘手感良好。对习惯于每小时敲击键盘平均3600次的我来说，键盘的弹性和触感都是重要的因素，感觉这款笔记本的键盘不错。它读碟能力不错，但声音略大，让人时常怀疑DVD会罢工。健康监视系统不知道是不是东芝的特色，很有必要。其他部分感觉该款笔记本表现一般。

宏碁aspire 4740G

生铁

在三款笔记本中，我首选了宏碁的aspire 4740G。

作为专业的文字工作者和记者，我认为笔记本的体积大小不是我考虑的因素，以当前笔记本的设计而言，出差的话，大一点小一点，其实给人的负重感都差不太多。品牌、性能和耐用度是第一位的。从这三点而言，我想这款宏基的笔记本正好适合我的要求。而如果我觉得太重的话，出差时我完全可以带我的HP上网本MINI。

这款笔记本初上手，感觉散热非常不错。放在腿上使用一段时间，手和腿上都不觉得热，笔记本发热量高是个令人很不舒服甚至导致工作分心的重要问题。而我对它的悬浮式键盘并没有太多感受，甚至并不是很喜欢，我认为它更适合那些对键盘不是很熟悉的使用者。另一个我比较看重的特点，是它的插槽分布合理，使人感觉用起来很舒服。虚拟环绕立体声喇叭虽然是个小噱头，但外观很漂亮。





最后一点，它的外观不张扬，使我有一种和它一起工作很可靠的心理感受。

作为一款价格适中、性能也适中的“学生本”，它的定位是中规中矩的，符合我的工作需求。

总结：不同的酷睿i平台，相同的精彩

尽管我们在本次测试中仅选用了三款产品，但前面已经提到，其配置、设计、价位等涵盖了市场中大部分的产品，而从这几款产品中我们也清晰地看到了未来Intel移动平台的特点：优秀的功耗控制，更平衡的性能，更小的体积以及——在不久的未来会体现出来的——更低的成本。毫无疑问，相对于传统的酷睿2移动平台，酷睿i将为我们带来更加丰富的产品和体验，而未来的移动生活，也将因此变得更加精彩。











数码来风

■北京 狂暴鸭

市场聚焦

iPad吸金猛于虎 请理性对待！

今年什么数码产品最热？不用说，一定是苹果的iPad，发布伊始便是铺天盖地的评论与新闻。当然作为惯例，跟风之作和山寨产品也会在最短时间内崭露头角，一时间被金融危机摧残过的IT业似乎又开始欣欣向荣起来。

iPad究竟是什么？平板电脑？电子阅读器？掌上电脑？大号的iPhone手机？似乎都无法真正定义它，iPad是否代表着未来的云终端？还只是苹果牌的玩具而已？关于iPad是否为划时代、有价值的产品争论也只是刚刚开始。当乔布斯巧妙的将iPad与笔记本电脑和其他一些常用的产品区分开来的时候，我们便可以猜想到iPad是款每个人都想拥有，但对每个人都不一定有实用价值的产品。


大屏幕的iPad带给了人们更广阔的浏览界面

1.iPad为何被骂？

深爱苹果公司的产品，就得忍受它标榜的独特，iPad让人深感不满的地方有很多：不支持多任务同时运行，没有前置摄像头、内置存储空间无法自由扩展、不方便更换电池、缺乏多媒体接口和一切都要依靠额外的附件。如果将其作为笔记本电脑来使用，这些缺陷会让使用者心生无力感：想快速输入需要配备键盘附件、演示文档等工作拖拽着一堆线缆、网络视频聊天等娱乐活动要看乔布斯大爷在下一代产品上是否慷慨。而如果只是将iPad作为随身数码设备，代价又过于昂贵，看着标价499/599/699/799美元的各种功能档次，联系到iPhone在国内的实际售价，这东西真不是一般人能随意消费的。

被骂归被骂，iPad已经赚足了眼球和关注，虽然有着这样或那样的缺陷，但在销售之初便创下了30万台的惊人销量，提前几天排队的狂热粉丝更登上了各大网站的头条，大大露了回脸。为货源问题头疼而将美国以外的区域推迟近1个月发售，苹果的乔老大接到了欧洲粉丝抗议邮件，而极富个性的回复“你疯了吗？”更显示出充足的自信。

2.iPad适合你吗？

iPad如同一个大号的iPod Touch，拥有更大的多点触摸屏幕、更好的手指操作体验，在浏览网页时带来的感受更接近电脑，而且速度的提升却不是一星半点。其易用性要比电脑优秀许多，无论是懂还是不懂的人，都能够在第一时间上手，如同在用一款智能手机。它体积轻盈，携带相对方便，而对于iPhone和iPod Touch来说，很多事情在iPad上变得更舒适，比如看地图、看书、看图片等。


吝啬的苹果这次标配附件连耳机都排除了


外接键盘，秉承一贯白色的风格，售价不菲！

iPad在我们看来更像是概念产品，它把用户无缝锲合在互联网上，可以执行简单高效的工作，更加适合那些拥有电脑而在某些时候需要更随意应用的人群，例如日常的收发邮件、网络沟通、看电子书、玩休闲游戏等，而不是替代电脑的工作。了解到了这些，是否购买它应该有点谱了吧。

3.苹果赚了多少？购买iPad之后我们还要付出多少？

以499美元的无3G功能，容量为16GB的iPad来说，成本估算价格大约只有270美元左右，利润达到了惊人的42%。从3G版本要额外多付出的130美元来看，它的利润更为丰厚。简单的看，苹果在硬件上已经赚得差不多了，


专为iPad而生的软件，相对iPhone来说高了一个档次

但请不要忽视iTunes Store对苹果帝国的影响作用。iPhone的成功可以看出软硬结合和自由开发分成模式对用户的吸引有多么大。虽然XX万款的iPhone软件可以直接过渡到iPad上使用，但屏幕的扩大势必带来分辨率不足等问题，经过改造的原iPhone软件一转向iPad价格便令人大跌眼镜，原来1.99美元的Fiedrunners游戏华丽变身成9.99美元，如果已拥有iPhone，这些额外的支出更值得好好思量一下，毕竟想玩好iPad只靠几款软件是远远不够的。

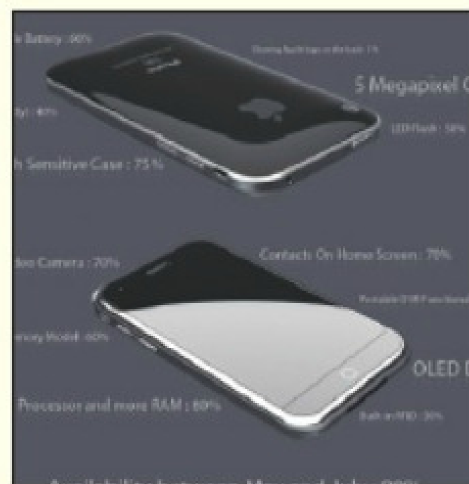
再看看额外的硬件产品，如前文中提到的键盘、转接线等，又是一笔不菲的支出。iBook一类的服务中，上架的书籍又有哪本是两三美元能拿下的？

总之笔者认为，iPad并不适合国内的用户群，英文书籍和大堆的美元支付产品，让iPad的吸引力丧失殆尽。而在苹果3代定论的影响之下（第一代概念、二代完善、三代完美），我们能否应该理性地持币观望呢？

热点速递

苹果第四代iPhone终于显现真身

被苹果软件设计工程师遗落在酒吧的iPhone手机，终于被证明确实是iPhone的第四代产品。它搭载了前置摄像头，电池容量增大了19%左右，而内部系统也被证实是最新的iPhone OS 4.0。经过好事之人的各种“折腾”，给出了如下结论：比3GS要重3克、外形变化较大，成了规规矩矩的“山寨”样，背后多了闪光灯、上面有个疑似降噪用的麦克风、SIM卡插槽移到了右侧，还是MicroSIM，看来切SIM卡的时代也要到来了。无论是无意丢失还是有意炒作，4代iPhone离我们不远了，期待6月吧！



低碳 环保 责任重大

一个节能灯泡能使用17年，但价格在40～50美元之间，不知你是否能为其买单。但作为地球的一份子，我们有必要开始节约有限的能源了。GE这款9瓦的LED灯泡产品，相当于40瓦的白炽灯泡的亮度，通光量也相当不错，可在多个角度发出平和光，这就能解释它为什么有这么搞笑的造型了。它可节约77%的能源消耗，但先要消耗掉我们的钱。



业界风云

三星率先挺进20nm NAND Flash领域

市面上的SD卡已经非常非常之便宜，百元左右便能入手8GB的容量，但是谁不想这样的产品能更快一点、更便宜点呢？三星的20nm制程MLC NAND芯片已经开始提供少量的样本给有兴趣的厂商，主要用于高速（Class 10）SD卡。它宣称新20nm工艺芯片比上一代30nm技术要快30%，而且更稳定。更重要的是新制程可以降低芯片的成本，也许不久之后，我们用50大洋就能买到8GB的SD卡。



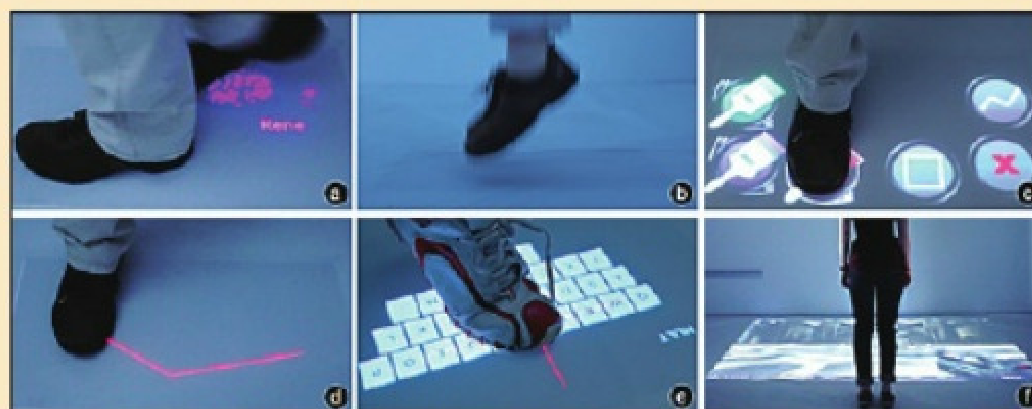
奇趣古怪

诡异造型的索尼a352单反相机



索尼a352单反相机只是工业设计系学生一款充满创造性的产品，对于摄影人来说，造型实在过于诡异了些。不过它解决了一个问题，当眼睛贴着取景器时，鼻子不会顶着机身那么难受了，也不会把液晶屏幕弄得脏兮兮了。内倾的斜角屏幕让鼻子有个舒服的地方放着，但怎么想这个产品把持起来都不会太顺手，少了握点双手受力不均，貌似也是个不小的问题。看惯了一成不变的单反相机，偶尔来点新鲜的也不错，就是不知道这个新鲜有多少人可以接受罢了。

跳舞毯只是游戏，我们要的是操作



当整个地板成为输入端的时候，我们就可以不限于操作方式，利用最舒服的方式得到最终的结果：懒人用鼠标、键盘，想减肥的人就在地板上蹦跶好了。位于德国波茨坦市的研究人员，以受抑全内反射(Frustrated Total Internal Reflection，FTIR)机制所制造的多点感测地板，除了能够捉出踩踏的位置将其转换成指令外，还可以感测使用者的重心，甚至能够从使用者鞋子样式、踩踏方式来辨别目前的使用者是谁，以排除掉闲杂人等不小心闯入的“脚令”。手脚并用，蜘蛛侠式的操作方式越来越近了！



头牌新闻

免费开路，付费升级——德国杀软Avira携中文版登陆中国市场

■本刊记者 杀毒土豆

2010年3月30日，德国著名杀毒软件厂商Avira在北京举办主题为“精于经典 简于智慧”的发布会，宣布正式登陆中国市场，并发布简体中文版。Avira创始人兼CEO Tjark Auerbach、北亚地区副总裁叶青阳等高层悉数到场，现场发布了Avira AntiVir Personal个人免费版、Avira AntiVir Premium防病毒软件、Avira Premium Security Suite安全组合套装三款中文版产品，主打轻量化、高侦测、快扫描等特色，“德国制造”的到来为竞争白热化的中国杀毒软件市场注入了新的活力。会后，Avira高层接受了本刊记者的专访。



Avira高层合影，右三为Avira创始人兼CEO Tjark Auerbach

记者：现在中国安全软件市场竞争非常激烈，免费产品越来越多，Avira为何选择在此时进军中国，对于品牌及渠道建设有哪些新举措？

Avira：我们在两年半前就想要来中国，但要等待时机成熟。Avira目前已拥有本地化团队并顺利推出中文版软件，所以选择现在进入中国市场。Avira在中国市场上会先投放免费版，之后随着用户群扩大，会有部分用户逐渐升级付费版本。对于企业用户，我们主要通过通过合作伙伴来进行品牌推广。

记者：考虑到中国国情，免费到付费的转化率可能非常低，Avira有没有考虑过这个问题，目前付费转换率大概有多少？

Avira：其实我们之前在墨西哥和巴西推广西班牙版本时也碰到同样的问题，但实际上我们发现，用户安装试用了免费版本后，如果他们的电脑被特别良好地保护起来，他可能需要一些付费版本提供的额外保护，比如更强防护的防火墙、防垃圾邮件等，我想他们应该不难转换为付费产品使用者。我们现在每个月都会有600万新增用户，从免费版转化为付费版的用户转化率，根据国家和市场的不同，一般在10%～30%。

记者：我们知道，在国内市场推广中有一个响亮的中文名字对提高知名度有好处，Avira是否把小红伞作为正式中文名称？另外，在中国网络游戏和网上银行应用非常广泛，中国本土安全软件都推出了网银/网游保险箱等工具，Avira是否会针对中国市场增加一些本土化的应用？

Avira：Avira对于我们来说是一个全球品牌，在中国会沿用，但将来在品牌推广过程中，我们可能用一些本地化名字，比如小红伞，但目前尚未确定。另外，对于网银、网游等用户需求，是全世界范围都存在的，Avira的发展路线图上未来会有一个相应的功能模块，目前Avira软件中也提供了类似的钓鱼防护功能，用户打开E-mail时一旦打开URL网址，杀毒软件自动判断它是否为恶意的欺诈链接并进行处理。



硬件店

齐乐3G世博手机上市

齐乐3G（EVDO）世博手机上市发布会在北京嘉里中心召开，推出3款CDMA 3G世博手机,并将在上海世博会期间与消费者正式见面。中国电信集团、中国电信天翼终端公司、中国邮电器材总公司、纳伟仕集团等及媒体共同出席此次发布会。纳伟仕集团董事局主席厉天福在会上发表演讲，他认为3G的整条产业链已经在中国电信等运营商的带领下全面启动。随着运营商层面网络覆盖及优化工作的日渐完善，产业的工作重点已经逐步转移到终端产品的推广上。


纳伟仕集团董事局主席厉天福

AOC召开新品发布会

2010年4月23日，在北京召开的“绽放2010 Colourful Life”——AOC新产品暨品牌策略发布会上，艾德蒙科技旗下旗舰品牌AOC向与会的数百媒体和嘉宾展示了显示器、电脑一体机、液晶电视三条产品线十四大系列多达数十款的新品，同时高调推出2010年AOC品牌全新口号“越看越精彩”。AOC发布的新品在超薄外观、造型设计、节能环保、人性应用、互动操控、特色功能、附加价值等方面都进行了全面升级。艾德蒙科技总裁段振华表示，在“致远战略”的指引下，AOC在过去几年中取得了辉煌的销售业绩，产品销量在6年里翻了近10倍，几乎每年的增长幅度都高达50%，今年更是以自有品牌的显示器、一体机、液晶电视三条产品线，实现了品牌的全面绽放。



七彩虹网驰产品升级质保

七彩虹在2009年首次推出网吧专用显卡——网驰显卡，是国内首款符合i-cafe4S标准的网吧产品。经过一年的网吧环境考验，以其稳定的性能和极低的返修率受到广大网吧业主的好评，为满足网吧业主的需求，七彩虹最近宣布将网驰显卡的质保期提升到3年，同时自2010年起，七彩虹联合国内知名网吧管理软件商——十三亿强者，免费为网吧提供价值千元的网吧无盘软件。

索尼爱立信推出XPERIA X2i

近日，索尼爱立信在中国大陆市场正式发布了高端子品牌XPERIA旗下最新产品——基于Windows Phone操作平台的智能手机XPERIA X2i，配备QWERTY全键盘以及3.2英寸高清触摸屏、810万高像素摄像头。该机独特的SlideView界面，可以帮助用户快速进入联系人通讯录、短信、媒体库等各种常用菜单，提高移动办公效率。XPERIA控制面板可确保用户及时获知最重要的事件进度。XPERIA X2i支持DVD画质视频播放，用户可通过控制面板直接进入开心网、优酷网、新浪微博，音乐、拍照及游戏，也是XPERIA X2i的强项。



技嘉770TA-UD3更超值

技嘉近期推出的GA-770TA-UD3主板，通过第三方芯片同样提供了SATA3接口和USB3.0接口。799元的售价对于大部分消费者来说完全能承受，而主板具备技嘉超耐久3技术，在品质上给消费者以最大的保障，其综合性价比在市场的770主板中十分出色。GA-770TA-UD3采用770+SB710芯片组，支持Hyper Transport 3.0和AM3处理器，通过升级BIOS可支持六核处理器，并且还可提供ACC开核功能。主板还同时支持超耐久3技术、EES节能技术。主板采用2倍铜制造技术，配备密闭式铁素体电感和低阻抗MOSFET，拥有更出色的供电和散热能力，保证了稳定性和超频能力。



Intel处理器测试新平台

在IDF举行期间，英特尔公司评测经理Matt Dunford及其团队为评测工程师特别安排了一次处理器基准测试媒体沟通会。会上三位英特尔的高级技术经理为与会者讲解了新酷睿处理器的性能优势和评测要点。在会上宣布了英特尔将推出新的在线基准测试网址——www.rankmypc.com，用户直接连接这一网站，即可根据以往的测试数据库，获得本机配置的基准性能和升级建议。利用这一工具可以大大降低硬件测试的门槛，为普通用户和厂商提供快捷的标准测试能力。





软件圈

Adobe发布Creative Suite 5

2010年4月15，Adobe公司在北京发布了“Adobe Creative Suite 5”产品系列软件（以下简称为CS5），全新的CS5产品实现了旗舰版创意工具的全面升级，能效地改进设计师和开发人员的工作流程。Adobe称，CS5首次整合了在线内容和数字化营销的最佳化功能，能够运用“Omniture”技术，搜集、存储和分析来自网站和其他资源的信息。此外，CS5中还增加了全新组件“Flash Catalyst”，引入了无需编写代码即可设计交互式内容的功能，可显著增强设计师与开发人员间的协作。CS5产品系列同时为Flash Player 10.1和Adobe AIR2提供创建内容和应用程序功能。经过优化后，这两款软件可在移动平台上发挥优异性能，为用户带来丰富多彩的体验。



Adobe公司大中华区董事总经理黄耀辉

金山剥离安全软件业务成立独立子公司

2010年4月15日下午，金山软件在北京马可波罗酒店召开主题为“翼展云端安天下”——北京金山安全软件有限公司战略暨新产品发布，正式宣布成立北京金山安全软件有限公司（以下简称“金山安全”），并且首度公布了金山安全未来的两大核心战略。据悉，此次宣布成立的金山安全子公司全称为“北京金山安全软件有限公司”，这也是金山软件推行集团化战略的标志性举措。另外，在发布会中，金山安全公布了未来的两大核心战略，即“全面互联网化+可信云安全体系”，并且隆重发布了国内第一款真正的“云”杀毒软件“金山毒霸2011”，另外包括金山网盾、金山卫士在内的永久免费的安全产品也都做了集中亮相。



金山安全软件CEO王欣



网络帮

瑞星杀毒软件网络版2010推出

2010年4月15日上午，瑞星公司在北京香格里拉酒店召开隆重发布会，正式发布2010年企业级旗舰产品——“瑞星杀毒软件网络版2010”系列。该系列产品包括六种版本，产品适用范围覆盖了小型企业、大中型企业、金融机构以及政府单位等所有企业级用户。据介绍，“瑞星杀毒软件网络版2010”已经通过英国西海岸实验室的权威认证，目前亚洲仅有瑞星一家公司通过该项认证，这标志着瑞星在企业级防病毒市场已经迈入世界一流厂商的行列，开始与赛门铁克、趋势科技等国际巨头进行面对面的技术竞争。瑞星公司副总裁卢青女士表示，瑞星网络版2010新品全面运用了“云安全”系统运行两年来所取得的成果，通过应用业界最强的“IE防挂马”技术，结合“超级反病毒虚拟机”“智能全网漏洞管理”“自由游离升级”和“增强型日志”系统等业界顶级技术，不但可以有效防范恶意病毒、挂马网站等新型互联网安全威胁，更能对企业网络进行全方位、高效率的安全管理和防护。



晶合快评

互联网的想象与真实

■晶合实验室 冰河


愤怒的写作者冰河

不得不承认，我个人如今对互联网上的东西越来越有戒心了。倒不是我受到了什么现实中的威胁，而是互联网上的“阳谋”和陷阱实在是让人防不胜防。前几日是最新“艳照门”红星兽兽风光代言网络游戏的消息，这几天威震神州的“上下三百年无人能及高智商女性”凤姐又惊现盛大和久游网引致群众纷纷围观，这让我等不明真相的人士实在是看不懂了。兽兽自陈遭遇艳照门是遭人陷害从情理上可以理解，可后来的走向却让人越来越怀疑这压根就是事先策划好的事件。至于凤姐的高调出场，从事情开始之初一向不明真相的群众就纷纷表示看到了真相：这就是“赤果果”的炒作，而且毫无技术含量。可就在群众们纷纷表示情绪稳定影响不大的时候，这两个人都红了，而且不是一般的红，而是红到了不亚于从前“超级女生”的地步，这就让人很无奈了。丑女（个人看法，仅针对容貌，毫无歧视，请凤姐Fans不要前来轰炸，本人也毫无顺杆炒作出名之意，英雄们请放过我）充满自信地出台出境依靠自身惊人风采和言论倾倒众生，而美女却要进一步脱光才能达到相同的地步，这对美女真是不公平啊。更何况，这两个人都为出名付出了不菲的代价，这也让群众纷纷嗟叹：难道为了出名，就可以什么都可以不要了么？但最让人纠结的是：如此代价竟然是值得的，她们都得到了比从前多得多的名和利，那么围观的群众是不是也有动心的呢？用葛优的话说：我看行。

对于兽兽之后连环不断的艳照门我们不认为这是受到了兽兽走红的鼓励，本来兽兽就够红了，她犯不着付出如此代价，更何况通过艳照门走红的她并不算是始作俑者，有“德艺双馨艺术摄影家陈老师”在前，谁又能想到后来者还能有如此勇气呢。至于凤姐，她不过是芙蓉姐姐的信徒和后继者而已，也不必大惊小怪。可让人难以忍受的是：尽管围观群众纷纷表示影响不大，甚至表示负面影响很大，但仍不妨碍她们成为名利双收的互联网时代新宠儿。顶着群众抨击的炮火前进，还是能得到令人眼红的收获，如今的互联网是不是已经让我等围观群众白围观了呢？“周老虎”“虐猫案”曾经让全国上下感叹“围观的力量”，不过如今这力量似乎完全失去了作用，只剩下围观的热闹了，就这热闹还被人拿去卖钱。

也许有人会蹦出来骂街，说你个吃饱了撑的没事干的臭记者，是不是没话可写啦？把话题纠结于兽兽和凤姐，这有些太不厚道啦！男人何苦这样为难一个弱女子，莫非是你看到她们红了你又没法照猫画虎一样红一下，才吃不着葡萄说葡萄酸么？对不起，我还真没那个意思，我只是感慨，这年头，就算明知是被人当猴耍了，我们还乖乖的跟着人家的指挥棒转，这只能说明公众已经陷入了一个误区，对于事情的判断过于执着于某一个方面，而失去了正确判断的眼光。

好吧，让我们不将话题纠结于两个并未祸国殃民的弱女子，而是转移到最近另一个挺红的话题：究竟是抓人还是救人。这条消息也是在网易门户和《南方周末》网站上讨论非常激烈的一个话题。其事情缘起于一张照片（见插图，援引自《南方都市报》），这张照片此前已经在互联网上流传了6年之久，被讹传为“城管抓小姐”，图中人物的动作、造型和神态，足可以让围观的群众再次燃起对“中国城管”这个被笑称为“都市第一武装力量”的怒火：他们就这样对待一个弱女子么？更何况是处于社会最底层“被侮辱和被损害的那一群人”？可惜的是这张照片压根与“城管抓小姐”无关，而是2004年昆明协警救下一名有精神问题意欲跳楼自杀的女子时，昆明《都市时报》记者当时拍下的照片，因为照片上的姿态的确不够雅观，所以后来刊发新闻时选用了另一张照片。但这张照片自从流传出去之后就被戴上了“城管抓小姐”的帽子，并在国内外引起许多反响。即使后来《都市时报》登出辟谣声明，负责拍摄的记者通过各种渠道申明照片真实情况，仍旧没有改变这种“指鹿为马”的流传。从《都市时报》的官方辟谣和摄影记者多次的澄清来看，照片的真相的确如他们所描述的，是“协警救人”，尽管从画面上看起来姿势不雅观甚至有些粗暴，但是面对一个精神有问题意欲寻死的女子，非常时刻也无法苛求救人者“文明执法”，也正是这种表面上的粗暴，让拍摄者多次的澄清都不为互联网的大多数人所接受。甚至还有人以这张照片的内容为题材，创作了一个据称要“反映中国客观现实”的雕塑作品。



瞧，面对真正需要得到尊重和正视的现实，互联网上却并没有一贯彰显的“尊重”，而是自顾自的重复着“真实的谎言”。有人说这是“城管群体”平日的行为给公众留下的印象太过于恶劣，以至于即使面对谎言，公众也宁可选择更符合他们想象的“真实”而不是客观的“真实”。也许这有一定的道理，但这并不是让人认可这种“真实的谎言”的理由。因为这种“被尊重的谎言”日渐流行，实际上是一个非常可怕的现象，说明互联网上的公众在自诩明智和力量的同时，也变得更加自以为是，开始失去了真正的判断力。如果说“周老虎”事件体现了民众的不可欺不可辱，那么“躲猫猫”事件中的“网民观察团”无功而返则开始暴露了面对客观体制互联网力量的虚弱，而“城管抓小姐”的流行谎言则显示出了面对有计划有预谋的谎言操控者，互联网智慧还是非常无奈的。谣言操控者只需要适当挑拨民众的情绪，就可以让事态向着他们计划的方向前进，即使真正的现实被一再说明也无法澄清这种谣言。所谓互联网的力量，实际上是非常混乱而缺乏头脑的。在某些时候可以发挥非常正面的力量，但面对真正的对手，实际上帮倒忙的时间居多。虽然这种现象还有传播环境中很多其他因素的影响，例如公众信息传播不对称的因素，但不可否认的是，所谓“网民的呼声一定是正义而明智”的说法，目前看来已经越来越像个笑话了。P

漫画作者：阿克斯纳课粒塔

火燃大荒，英雄辈出

《天下贰》全国竞技赛火爆进行中

“数风流人物，还看今朝”，正值《天下贰》全国竞技赛如火如荼举行之际，让我们一起走进全国五十个大中城市的硝烟战场，看刀光剑影，听鼓角争鸣，赏激烈比赛，观多彩活动，跟成千上万的玩家一起，感受这一大荒盛事。4月1日至今，《天下贰》全国竞技赛已经在全国50个城市展开了一系列的预热活动以及城市预选活动，无论是赛事本身，还是《天下贰》全国竞技赛举行的一系列活动，都值得我们细细回味。装备获取途径

赛事活动

一枪令下，各赛区争先恐后

4.17是《天下贰》全国竞技赛城市预选赛的第一天，首批13座城市的城市预选赛正式打响！随着时间的推进，将会有更多城市加入预选赛的环节，热情的火焰正在逐步覆盖全国22个省/直辖市/自治区！各路好手齐聚比赛场地，逐鹿城市决赛的入场券；无数的“不打不相识”“一笑泯恩仇”，每天不断地上演。紧张激烈的对战，荡气回肠的拼杀，神出鬼没的策略，无不吸引着到场的每一位玩家；甚至让大家有意犹未尽的感觉。随着比赛的推进，获得城市决赛资格的队伍也在不断产生，让我们共同期待更加精彩的城市代表权争夺战！



沈阳赛区开战啦

锣鼓声响，各战队百花齐放

参赛战队经过半个多月的磨合，个个摩拳擦掌，自信满满地登上赛场上证明自己，剑指全国冠军。最终谁能脱颖而出，谁能在大荒的历史上留下浓厚的一笔？让我们拭目以待！



沈阳赛区：接受我们的挑战吧！

高校活动

《天下贰》作为国内3D网游的典范，以宏大的古代神话和水墨风格的国韵典范为广大玩家所喜爱；而3V3竞技场作为一种比对操作水平、追求战术配合的公平竞技活动，更是获得了广大学生玩家的赞赏。此次《天下贰》全国竞技赛的启动，也吸引了大量学生战队报名参赛。为了回馈广大玩家的支持，并提高对《天下贰》全国竞技赛的认同和参与，网易公司也与众多的高校社团合作，开展《天下贰》高校文化之旅。今天，就让我们走进由西安高校动漫社团联盟主办的西安建筑科技大学动漫巡回展，一起感受《天下贰》的魅力。



《天下贰》展台，随着冰心MM的亮相瞬间被围得水泄不通！

赈灾活动

近期，国家自然灾害频发，西南旱灾还在继续，玉树地区不幸发生7.1级地震，在自然灾害面前，全国人民上下一心，同舟共济。作为国韵3D先锋的《天下贰》自然义不容辞。截止目前，《天下贰》已举行三大行动赈灾，代言人杨幂与官方携手，捐款10万元给灾区民众，同时《天下贰》还挑选了一批身体状况合适的玩家前往旱灾实地参与救援，此外，游戏内还设置了祈雨任务，让全国各地玩家都可以在游戏内通过任务的方式寄托对灾区民众的祝福。

除此类活动之外，在日前正在紧张进行的全国竞技赛中，各个赛区玩家自发的祈福活动不胜枚举。

《天下贰》是网易历时6年耗资过亿开发的首款3D国韵网游，所有游戏场景都取材于中国大川大河，有中华副本、竞技场、演兵场等丰富的PVE、PVP玩法。最近正在举办的《天下贰》全国竞技赛，就是以游戏内竞技场玩法为依托的一场全国性竞技赛事，规模宏大，在全国50个城市举办，覆盖全国22个省/直辖市/自治区，奖励丰厚，冠军队伍奖励奔驰轿车一辆。《天下贰》全国竞技赛在国内首创了赛事公平、覆盖广泛的网游竞技赛事，受到广大玩家好评。

最国韵，最时尚，尽在《天下贰》！



《天下贰》竞技赛玩家与MM合照

神奇法宝养成法《龙》首部资料片一窥究竟

《龙》的首部资料片中，除了早已被炒的沸沸扬扬的城战系统之外，另一个全新的法宝系统也出现了！各位玩家们可以看到在人物属性中，有一栏“面具”，这里安置的，便是《龙》的法宝。今日小编就带着各位玩家们，探究《龙》最新出的法宝系统！



月色迷人 装备更具威力

法宝的相关介绍

法宝属于装备的一种，位于人物界面中的“面具”一栏，但是法宝的品质的升级则与装备完全不同，因此各位玩家不能以判定装备的方式来判断法宝哦！

法宝资质：由法宝的品质决定：白色的法宝资质为1~10，黄色的法宝资质为11~20，绿色品质的法宝资质为21~40，蓝色品质的法宝品质为41~60，橙色的法宝资质为61~80，紫色的法宝资质为81~100。

法宝等阶：每十等一阶，共有五阶。初始时的等阶是一阶一等，提升到一阶十等后即可再次提升为二阶一等。

法宝类型：法宝共有三种类型，攻击型，防御型，辅助型。

法宝成长：法宝会根据其等阶来成长。不同类型的法宝其成长属性是不同的。攻击性法宝的成长属性是内功攻击，外功攻击，体力上限；防御性法宝的成长属性是内功防御，外功防御，体力上限；辅助性法宝的成长属性是体力上限，真气上限和元气。

法宝五行属性：金木水火土中的一个。

由于法宝与普通装备有着一定的差异性，尤其是法宝不同于装备的地方就在于：法宝是养成型的，品阶越高的法宝，其威力也就越大。因而小编就为各位介绍一下，法宝的等阶与养成，让读者们都有一个超级拉风的法宝！



龙法宝放置处

法宝的等阶：法宝的等阶是法宝的最主要属性。其决定了法宝的装备等级、成长属性的加成值、法宝具有的灵槽数以及法宝可以镶嵌的五行灵珠等级。每个法宝都可以从一阶一等升级到五阶十等，一共50级。当你需要提升法宝的等阶时，需要将该法宝装备在身上，然后点击法宝成长界面中的修炼法宝按钮。

法宝的升级：法宝的修炼通过御灵石进行升级，作为之前从未出现过的升级道具，御灵石来自于各大副本之中，尤其是此次资料片中最新开的两大高端副本，充满了无尽的挑战，同时也带来了更多的诱惑。因此各位玩家若想不断提升法宝的等级，勤下副本以升级法宝，让你更加拉风夺目。

法宝的灵槽与镶嵌：法宝的最低等阶是一阶一等，此时法宝只有灵槽1是可用的，等阶每升一级，灵槽就多一个。灵槽最多可以有5个，根据法宝的属性，可以将灵珠镶嵌入法宝之中，大大增强法宝的威力。

法宝的五行转生：法宝根据“金木水火土”共有五种属性。

在玩家装备的法宝达到五阶一等之后，才能进行转生，在转生中，需放入主法宝与副法宝，顾名思义，副法宝是协助主法宝进行转生的道具，五行转生之后，副法宝将会消失，因此各位在主次转生的时候，千万别放反了哦！

了解完《龙》资料片的法宝系统，各位是否已经有了初步概念了？说到底，法宝系统是另一种装备的概念，只不过它的获得，它的升阶，它的属性，它的镶嵌与转生不同于普通装备。由于城战与高端副本的推出，不少玩家对目前的装备有了更高的要求，无论是竞技场的职业套装的开启，还是超绝武器的出现，均大大刺激玩家追求更高的爽快感。法宝通过任务、副本等多种方式可以获得，同时具有一定的养成意义，如同灵兽一般，法宝系统势必让玩家拥有更高的目标与追求，同时刷怪刷的更加淋漓畅快！

另外，法宝的意义不仅仅是对于装备的一种补充，笔者认为，由于法宝的升阶来源于副本的掉落，因此法宝的出现，将会带动新一阵的副本热。前一阵由于挖宝系统的改革，小编也跟风挖了一次宝，刷副本的数量明显下降，因而法宝系统一出现，为了养成更高阶的法宝，副本成了必刷之地。

除此之外，由于高端副本的推出，虽然竞技场可以获取顶级装备，但是需时长，无法满足普通玩家的需求，而法宝的出现，将大大增加玩家的攻击力，防御力或者辅助性，以帮助玩家更好的体验高端副本。P



龙腾虎跃 凤凰带领空战时代

《梦想世界》阴阳职业浅析

《梦想世界》中有11种流派，阴阳正是其中一种。它是典型的封印加干扰型职业，通常束缚对手以后，以自身及宝宝微但足道的火力，将对手凌迟。这是一个看似温和，实则暴力的职业！

一、阴阳技能及辅修的选择

很多玩家已经清楚阴阳的基础技能，这里笔者着重谈一下冷门技能和辅修技能的选择。

【阴阳逆转】技能点满后，扣血为加血量的2倍。如果对手是佛流派的“医生”，很可能直接秒杀对方队友，即便医生能够补血，对此也无力回天。但由于只有45的速率，适合高速阴阳使用，并且此招需要极高的主动意识，新人不推荐。

【灵王镇狱】群P绝对的冷门干扰技能，在看清对方宝宝吃药的规律后，一招放出命中目标的话，将马上打乱对方阵脚。

【九宫逆转】使对方群体乱速，配合反守尸法使用的绝妙招。副作用：过于闪眼，增加错误操作的几率。



没有最强职业，只有最强玩家

【鬼狱魔王阵】增加敌方单人消耗，配合己方有内力掠夺的战士，效果显著。并且此招0控制点的消耗，干扰敌人的同时自己能存点，一箭双雕。劣势：命中仍然看己方与地方的魅力差，注定对高魅术士无用。

二、阴阳召唤兽的选择

【魅笑宠】推荐水晶女妖，天生带媚笑并且可以进行法术绑定，绑定后再打书（学习“魔兽要诀”书中记载的技能）就不会打掉原有绑定的技能了。

【法宠】推荐技能：终极法连+恐怖+单法毒(毒性芳香10%几率植物毒；魔法毒咒7%几率魔法毒；腐蚀毒粉10%几率矿物毒)。

【干扰血宠】恐怖+物理群+神佑技能的宠，仍然推荐练神兽，血与力按4：1的比例加点，保证有力道放群攻。

【其他攻宠】迅捷+偷袭+冲击技能的宠，物理群+追击技能的宠，龟速守尸的宠，和鬼魂性质+驱鬼术的宠，四种类型，缺一不可。



用阴阳逆转对抗封战

三、阴阳的修炼选择

优先法术修炼和抗法修炼，法术修炼保证封印，抗法修炼保证法术防御以及抗封，而且能保证指挥的物理攻击和法术攻击。物理攻击的功效不用多说，保证法术攻击则是保证了封宠和法宠的稳定。另外，防御修炼和防御指挥修炼也不可少。

四、阴阳实战篇

一般职业不多说，主要谈下目前对阴阳产生威胁的几大职业的实战问题：



阴阳招式精修

【魅法】即魅力型法师。一般来说，封住宝宝直接推人，有时候根据对方的战术，自己施展子午心灯、加血或者用天蚕巫丝阵等招式拼拼运气，封得住一回合的话，将是一个小逆转。切忌跟魅法打持久战，相比来说，魅法有稳定的输出，对阴阳的伤害也很夸张。



阴阳招虚空禁锢

【魅战】即魅力型战士。主体战术差不多，同等情况来说比魅法好对付，精修过的招式筋疲力竭，对战士的控制效果还是很明显的。

【速法】即速度型法师。具有代表性的就是速度型道家法师，有禁鬼决、有隐身术。主要的战术是叠加封印，否则解除封印后，法师能多出手一回合。如果对面的法师带明镜止水特技的话，只能放弃。阴阳的帮派心法或装备带感知特技的话，那么就有较大的优势（注意，天蚕巫丝阵和错神乱智不能叠加封印，虚空禁锢+错神乱智的叠加封印方式是比较主流的，错神乱智封印同级别法师是4回合，如果阴阳带的戒指+流派8的话，则多封印一回合）。

【速战】即速度型战士。针对一般的速战，主要就是封印+闪光术的配合。另外可以凭经验和感觉，使用两仪调和招式偷袭抗封招的战士。最怕就是遇高速剑战，其针锋相对招式的耗点是阴阳的致命弱点。

【儒】低级的阴阳和儒法PK，仍然比较无解，如同纯火力面对阴阳时候的无赖一样，只能被封得死死的，然后惨遭虐杀。

五、阴阳总结与反思

一路骄傲走来的阴阳，也许太顺利，没想到如今太多的职业都能与之抗衡。某些玩家逐渐失去信心，开始转职寻求新的道路。但是职业也如同五行八卦，环环相生，环环相克。没有最强的职业，只有最强的玩家，阴阳的地位在《梦想世界》中依然是不可忽视的。P

神剑武尊争霸天下

《武林群侠传2》“神剑争霸”大型副本全攻略

《武林群侠传2》最新资料片“神剑武尊”已经正式公测，众多精彩纷呈的新内容和新活动让无数玩家为之疯狂！这其中，“神剑争霸”副本作为整部资料片中的重磅内容，以离奇惊险的故事剧情为玩家们上演着惊心动魄的江湖奇闻。绝世神剑的终极奥秘、策划阴谋的幕后黑手、以及神剑的究极威力，种种难以窥视的秘密，都在“神剑争霸”副本中全部解开。


刑天门分舵

在《武林群侠传2》中，等级达到70级以上的玩家就可以组队前往“神剑争霸”副本。在这里，江湖第一玄剑门的真实面貌，五大门派激烈胶着的对战场面，都将一一展现在玩家面前。恢宏壮丽的电影式剧情和丰富多彩的玩法，将让玩家在揭晓真相的同时畅享到激爽淋漓的游戏体验！

电影式副本引人入胜

电影式副本，是《武林群侠传2》的特色之一。玩家在进入副本后，剧情将会以电影的形式展现出来，带给玩家强烈的视觉冲击感，让你身临其境地融入到剧情中来。本次“神剑争霸”副本正凝聚了电影式副本的精髓，开场即为玩家展现了整座玄剑门的鸟瞰全景，从金碧辉煌的建筑，到鸟语花香的美景，每一处风景都栩栩如生地呈现在玩家面前，让你尽情瞻仰江湖第一大派的雄伟与壮丽。

玄剑名门威震江湖

玄剑门，作为江湖第一大派，在江湖之中名声显赫。然而不久前，门主任岱突然遭人陷害，神剑下落不明，各大门派借机扩张势力，熊烈的战火让百姓陷入水深火热之中。随着“神剑争霸”大会的展开，失传已久的神剑再现江湖，各路群雄涌向玄剑门，一场大战即将开始……

玩家组队进入副本后，将会来到玄剑门门外，这里驻扎着大量的巡逻士兵。根据系统提示，想要进入玄剑门玩家身上需拥有邀请帖，此帖可以在门外的巡逻兵身上获得。二话不说将他们击倒，玩家每人身上都拥有邀请帖后就可以进入玄剑门了。

五大门派巅峰对决

来到玄剑门内，视野豁然开朗，金碧辉煌、威武雄壮的建筑林立两旁。正中大殿富丽堂皇、雕梁画栋，就如同皇城一般雄伟庄严。此时玄剑门中早已聚满了各路高手，他们在得知玩家也是来争夺神剑后，纷纷拔刀前来挑战，“神剑争霸”大会正式开启！


劲爆激烈的战斗

一时间，风云变色、天昏地暗，五大门派高手逐一向玩家发起猛烈攻击。外功强劲的刑天门、杀人无形的毒龙教、内功恐怖的风云谷，和拥有金刚不坏之身的无极医宫，他们为要争夺绝世神剑拼尽全力，玩家唯有将他们全部战胜才有资格见到这把绝世神剑！

血祭名帖会师圣地

在经过艰辛的挑战后，玩家终于战胜敌手，神剑赫然呈现在众人面前，当玩家准备上前取剑时，一道黑影飞过将神剑抢走：“想得到神剑？我会在玄剑圣地等你……”玄剑圣地乃玄剑门禁地，唯有门主才可进入，正当大家束手无策时，禁地前的机关启动，出现一道虹光：“传说唯有救世之星的血以及四大门派的信物才能开启玄剑圣地的大门。”为要获得神剑，玩家需击败各个门派的守护者获得信物。收集齐后来到禁地门前，在两旁的门柱上分别灌注气血与真气，此时封印瞬间解开。

来到“玄剑圣地”，玩家将会看到成群的守卫神灵，它们凶神恶煞、眼露凶光，仿佛是受了谁的操控，疯狂的向玩家发起进攻。顾不得遐想，玩家需与这群守卫神灵展开交战，激烈胶着的场面扣人心弦。究竟是谁让它们变成这样？随着副本进程的不断前进，悬念也变得越来越大。

群雄激战真凶浮现

在最后一个守卫神灵倒下后，中央的灵石机关启动了，此时那把绝世神剑终于露出了真面目，而随它一同出现的还有那位幕后黑手萨迦神教教主——札答木尔。这位身形硕大的异域教主一心妄想称霸武林，竟拿起神剑与玩家展开交战。札答木尔作为异域教主，实力原本就很强大，在得到神剑的帮助后更是如虎添翼，玩家又怎能与之抗衡？但背负着拯救苍生的重任，玩家唯有拼死一搏与他对战。



金碧辉煌的玄剑门

绝世神剑大显神威

好不容易将札答木尔击败，正当大家准备庆贺的时，惊人一幕出现了。由于札答木尔以贪婪的野心为神剑开光，使神剑变成了邪恶之剑，神剑复活了札答木尔并与他合为一体，此时整个副本的终极BOSS——巨大的邪恶神剑出现了。面对如此强大的敌人，玩家早已是疲惫不堪，难道一切都将在这里结束吗……胜负在此一举，大家无需多想，一起冲吧。

如此恢宏庞大、扣人心弦的故事剧情，无论是谁都会情不自禁地深入下去。《武林群侠传2》全新副本“神剑争霸”，正是以跌宕起伏的剧情与壮丽唯美的画面，带给玩家与众不同的全新感受。如果你想得知这把神剑背后的真正秘密，那不妨叫上自己的好友，一同参加这场旷世大战吧！P

胜者为王 《成吉思汗》巅峰对决 屠城之战

屠城战的玩法区别国战的最大特点，是它只是周末一个短时间的活动，是大型PK活动的一种互动形式，没有输赢。攻守双方在对战中活动中，以灵活多变的战术，攻击和防守中，体现集体配合，共同作战的乐趣的同时都可以获得相应奖励。

屠城规则

1.屠城战由系统将四国随机配对攻守方，攻方需要进入指定守方国家的边境和王城，击杀防守国的国家军力来获得奖励，守方需要抵御指定攻方国家的玩家保卫自己国家的国家军力来获得奖励。

2.屠城战开始后，可以通过王城国家管理员和边境拓道，来查询当天本国所处攻（守）方和敌对国家。

3.所有服务器每天下午15:30，会收到系统提示：屠城战将于16:00开启，请您踊跃参加。

4.屠城战于下午16:00准时开始，这时系统会对每一位在线20级以上玩家发送对话框。

屠城攻方打法

首先让我来介绍一下我们区的国家实力。第一名楼兰王国（人多大号也多但是整体不听指挥）、第二名敦煌王国（人比楼兰王国人少，但是平均等级比较多，整体听指挥，当然了我所在的国家就是敦煌王国）、第三名莱茵王国（领导能力非常之差，莱茵王国是毁在了领导者手里）、第四名昆仑王国（不想说些什么了）。



被围殴了

我是敦煌王国的国王，在此说下我所在的卫队实力比较强悍，帮会等级为5级，帮会人数128人，一般在线人数有100人左右，平均等级85级左右。如果遇到了莱茵王国或是昆仑王国的情况下，如果我是进攻方的情况下我都会在刚刚开启屠城的时候第一时间冲进来在敌国王城内的王国密探庚处国王召集，召集所有国民过来后，由本王国卫队堵在“敌国”王城257，249这个坐标的国家军力处拦截“敌国”支援上苑草场（208，318）国家军力、灵芝牧场（375，301）国家军力、玄石镇（284，389）国家军力处支援的兵力。

在卫队拦截“敌国”支援的兵力的同时消灭（257，249）这个坐标的国家军力。由除卫队以外的国民来消灭上苑草场（208，318）国家军力、灵芝牧场（375，301）国家军力、玄石镇（284，389）国家军力、边境玉门关（318，211）国家军力和边境拓道（404，301）国家军力。如果顺利的情况下大约会在20分钟左右就会消灭这几处的6个国家军力，但是进攻上苑草场（208，318）国家军力、灵芝牧场（375，301）国家军力、玄石镇（284，389）国家军力、边境玉门关（318，211）国家军力和边境拓道（404，301）国家军力的人要是不顺利的情况下我会派出卫队的副帮主带领的队伍和2只骑射队伍进行支援。为什么我说要派2只骑射队进行支援呢？在此有个小提示：骑射的“夺命锁”这个技能一下能直接打掉国家军力3%左右的血，要是别的直接的话打很多下也都不会掉1%的血。如果派出支援的情况下的那么剩下的时间大概就会还有30分钟左右，那么千万不要犹豫，组织国家的全部实力来进攻王城里面的4个国家军力了。



骑马打仗

屠城防守打法

在此我还有几个小窍门跟大家探讨一下，我在进攻王城里面的4个国家军力的时候会不间断的派出萨满开无敌进入“敌人”的人群中进行无敌恐惧来分散敌人。王城（257，171）国家军力我会派出火枪去把王城（257，171）国家军力引到我方火力范围之内进行控制将其杀掉，以免对方人进入我方人群恐惧将国家军力拉出最远距离。

好了前面说的是我做为进攻方来讲的，下面我来说说我处于防守方的打法。在16：00开启屠城的战的时候，我防处于防守，楼兰王国处于进攻的时候，边境玉门关（318，211）国家军力和边境拓道（404，301）国家军力都比较好打，所以我上来会直接选择放弃边境玉门关（318，211）国家军力和边境拓道（404，301）国家军力。我会把卫队的帮主也就是我自己了，和副帮主分在王国密探庚处和王国密探乙处，进行分散防守，把我队伍里的其中一个队友（比较能扛的武士或者是萨满）分在王国密探丙处来进行防守。看见大批人员前来进攻的情况召集我过去或者是副帮主直接召集卫队人过去进行强有力的防守。

我主要盯防的人为“敌国”的卫队的帮主和副帮主。因为一半国家强有力军都在卫队，所以一定要处处提防他们的出现，他们如果出现在那里的话我就会立刻传送过去防守他/她防止他/她召集人来攻击我国的国家军力。如果要是情况允许的话我会分出2个主力队的人去“敌国”边境的王国密探甲进行阻击，骚扰他们“顺利”进入密道来进行拖延时间战，只要顺利托到5点就算胜利了。

屠城战是个考验国家整体实力，团结合作的一种游戏玩法，由于攻击方与防守方密道众多，标志性的军力又非常之多，所以各种战术和攻击防御方法都可以在战争的时候得以实践，各国指挥和国王都可以总结出属于各国不同的攻击与防御方法。







游戏背景

“天地不仁，以万物为刍狗”。昆仑山玉虚宫元始天尊门下十二弟子因一千五百年未曾斩却三尸，犯了杀戒，要完成这场劫数才能继续修行，返本还元（修仙是不容易的）。人世间，纣王无道，杀妻灭子，屠戮大臣，将人命视同草芥，天下万民处于水火之中，人心早已思周，武王伐纣，顺应的与其说是天意，不如说是民意。

借周室当兴，商汤气数将尽的契机，恰逢纣王得罪了女娲娘娘，九尾狐奉女娲娘娘之命迷惑纣王，断送商汤江山，元始天尊派姜子牙兴周灭商主持封神榜。三教（阐教，截教，人道）共谈，封神榜编成八部三百六十五位正神，根行深厚，成其仙道，根行稍次，成其神道，根行浅薄，还归人道，继续轮回。

道家三教导演的这场牵涉了天、地、人三界，汇集了三教九流的大混战结束后，周室中兴，上榜之人各归其位，三界归于平静。然而，这就是结局吗？不，本来是阐教众人的劫难却成了截教的灭门之祸！对立已悄然形成，一切才只是个开始而已。

五宗“最”

1.最先开炮！国内第一RPG+SLG类无端网游

提问：三国类SLG游戏统治天下的时代还要继续吗？

回答：不！绝不！

看吧，奇乐公园统合了SLG与RPG元素，精心打造出即时战略无端网游——《神魔世界》！你还在那些战争策略类游戏里苦苦挣扎吗？还在经历那种一个指令发出，只能两眼看着电脑屏幕发呆的煎熬吗？那形同虚设的行军方式你厌倦了吗？

来吧，让我们走进奇妙多彩，让你欲罢不能的圣幻仙境吧。

先有历时两年的反复锻造，又经全组50余名工作人员近10个月的精心雕琢，从此告别泡菜类网游，我们一起出发吧。即将在WEB.JJ平台上正式运营的《神魔世界》，那丰富的游戏内容、开放的玩家选择空间，想知道什么才是不一样的世界吗？就在这里，就在我们的《神魔世界》！

2.最多怪物种类，好玩无止尽

《神魔世界》设有庞大的怪物系统，拥有怪物种类多达260余种，造型各异，遍布你视线所及的每个角落。上到终极Boss，下至虾兵蟹将，天上飞的，地上跑的，水里游的，城市之间的通道到处可见他们的身影，各大副本更是他们的盘踞场所。

咦，那不是鬼故事中的鬼灯笼吗？连他们都在其中啊！不是盖的哦。江洋大盗、五色花妖、恶头陀、妖龟……随时都会出来骚扰你呦，小心了，拦路抢劫，打家劫舍可是他们的拿手好戏，而且这些才只是拦路小妖呢，江南城郊的巨大山猪、荒漠原野的清行灯、皇都外围的百岁灵猿……天啊，是他们挑战你，还是你挑战他们？看你的了。

3.最复杂的装备系统，拿到手软不想停

高属性、华丽丽的装备，凝聚了你一路向前所付出的汗水，那是你的荣耀，个人的荣耀，更是工会的荣耀。《神魔世界》的庞大装备系统，满足你的任何“奢侈”需求！头上戴的，身上穿的，手里拿的，指环、护符、项链……怎么好怎么装，我们的口号是，没有最强，只有更强！

白、绿、蓝、紫、橙、黄六大等级，逐级提升的装备属性，职业专属的装备行头，力量、心智等5种等属性加成，0~2个前缀，0~2种附加属性。玩出绚烂，玩出水平！可是你要当心啊，如果你获得了橙色乃至黄色装备，不妙，很可能会遭人围观，更有被人突袭的危险，那么你，还要吗？

4.最多兵种，天下在你手中

你有统治的欲望吗？你需要充分的权利空间吗？贴心提示：掌控天下的你，可不要迷失哦。

《神魔世界》近战、投掷、法系三大类兵种任你招募，先期主城购买兵种，后期随封地的发展兵种还可逐渐增至27种！不同的副本、冒险地、战场，不同的兵种配置和阵型，你就是一切，一切在你手中，去完成你的使命吧！

勇者无惧，仁者无敌，除了在封地中可以直接招募到士兵外，你还可以将抓获的俘虏在修炼所中转化为自己的士兵，自创兵种，对抗庞大怪物系统，没想到吧，这就是《神魔世界》带给你的全新体验，带着你的特色兵种“招摇过市”，收集游戏中的各种怪物组成特色怪物大军，心痒？手痒？迫不及待，我们开始吧。

5.最多任务，永远的新鲜感

当你接到第一个任务的时候，你就进入了这个奇妙的空间，千变万化的任务将会引导着你慢慢的熟悉这个世界。《神魔世界》的任务系统大体上可以分为主线任务、支线任务和日常任务三大类，包含了基本所有的任务元素：探索任务、寻物任务、杀怪任务等。

不同种族、不同职业、不同等级、不同声望，直接决定着你领取到不同的任务，从进入游戏那一刻，任务将时刻伴随你，丰富有趣的玩法、全新的游戏任务、全新的英雄人物，感受全新的神话故事！问鼎天下，从现在开始！P

国共惊天大决战 《亮剑》战事精彩升级



紧张、刺激、惊险、热血……《亮剑》最新关键词带给你不一样的2010。真实感受激情燃烧的烽火岁月，亲身体验热血沸腾的跃动青春，超人气红色军事网游大作《亮剑》闪耀出击，邀你一起体验激情无限的2010。

《亮剑》根据同名经典小说完美改编，生动再现跌宕起伏的“亮剑”风云。近日，《亮剑》风云再起，精彩战事持续升级。一出由国共两大阵营共同精彩演绎的史诗级惊天大决战，在这个激情无限的4月里，缓缓拉开了自己的序幕。



勇闯兵工厂，群英竞风流

想要一起见证这次诗史级的精彩大戏吗？赶快一起来看看吧。

强强对抗，谁是赢家

俗话说，文无第一，武无第二。高手相遇，当然要决出究竟谁更强。

“亮剑”沙场，抗日诛凶。《亮剑》中，国共双方的勇士都是个顶个的棒。那么，到底是国军将士更加神勇，还是共军士兵技高一筹？了给国共双方阵营的玩家一个切磋较量的机会，《亮剑》全新推出自由新战场，让数万玩家共同角逐军人的至高荣誉，缔造辉煌。



激情PK，沙场争王

想要见证最终答案的揭晓吗？赶快来吧。

自由新战场，惊天大决战

新战场，新精彩。《亮剑》每天开放10小时的自由战场，让玩家分为独立团与三五八团两大阵营激情对抗。自由战场没有等级限制，玩家可以随时加入或离开。想战就战，玩家可以在这里找到自由对抗的无穷乐趣。



狙击敌酋，人人奋勇

自由战场开放时间为每天的13：00~23：00，节假日（周五、周六、周日以及中华人民共和国法定节假日）延长至凌晨1点,参与玩家要求必须加入国共双方中的任意一支部队。玩家想要参加的话，可到北平自由军演向导李星石处报名进入。战场没有固定持续时间，一场战斗分出胜负后1小时开始下一场，任何时候玩家都可以加入或离开战场。



生活技能，农耕也疯狂彩

在新一场战斗开始前10秒，把双方玩家抓回本方出生点。正式开始后刷新所有NPC。给玩家添加阵营Buff，第一个平衡Buff。清空战场Buff积分。自由战场中，还设置有练功区和资源带等特殊地区。玩家可以选择通过在练功区打木桩给本阵营所有玩家增加战场Buff，或者在资源带采集资源，收集装备。



直捣黄龙，非常任务

需要提醒你的是，自由战场上也许会有许多老熟人在等你哦。梁启超、康有为、常胜将军赵子龙……难道会是他们吗？他们又将以什么样的形象出现在大家的面前呢？他们究竟是你的朋友还是你的对手呢？……无数的悬疑，严峻的挑战，你想来吗？



激情2010，超人气红色军事网游《亮剑》火爆出击，自由新战场，惊天大决战！英雄儿女齐聚首。杀汉奸，除走狗，手刃鬼子别发抖。利剑在手，信心我有，待收拾旧山河，四海归心巨龙吼。P



《万王之王3》1~50级新手养成宝典

虽然《万王之王3》是承袭中国第一款图形网游《万王之王》的经典大作，但是游戏操作并不难，所以像范冰冰这样第一次触电网游的玩家都能很快沉迷其中。

1~10级——初识游戏

刚刚进入游戏，按照游戏内的提示，在地图天空城完成了一系列剧情任务即可轻松到达10级，这一阶段主要是熟悉游戏内的各项操作。

自动寻路：

1.接到任务后按L键打开任务界面，左键点击带下划线的NPC和怪物名称会自动走向目的地；

2.你还可以用“F”键打开“附近玩家”界面，切换到“NPC”页面，鼠标左键双击NPC列表中期望寻找的目标NPC，来实现自动寻路；

3.按“M”键打开小地图，鼠标左键单击小地图上的位置也是可以引导游戏角色到达指定位置的方式哦！

属性配点：

角色每次升级都会获得一定数量的属性点，等级越高获得越多，将属性点分配在不同属性上将会对角色的战斗能力有很大的提升。

技能加点：

获得技能书后，只要满足技能书的各项学习条件（此时技能栏中的该技能会闪烁）：等级，职业，前置技能等级和未分配 技能点，就可以通过打开包袱右键点击技能书或者打开技能栏（V）直接右键点击该技能来学习。

对已经学会的技能进行升级，只需要消耗未分配技能点。右键点击技能就可以升级技能了，消耗1点技能可以提升技能等级1级。

11~30级指南：幼龙试翼

当你到达10级时，骑着飞龙离开天空城，游历大陆上的各处城镇，开始自己的“幼龙试翼”阶段。

好友组队：

在游戏里玩家可以与志趣相投的其他玩家结为好友，共享彼此的一些信息，一同组队游戏。

区域活动：

区域活动又称为区域公共事件，是指在固定区域出现的公共活动。

灵器：

灵器是您在游戏中的必备之物，不但可以给玩家进行属性的加成，提升玩家的战斗力，同时还能帮助玩家在自动打怪时补血和补蓝。

坐骑：

想跑得更快吗？想成为骑士吗？想和心爱的人共乘一骑吗？《万王之王3》坐骑系统是一个非常精彩的系统，不仅给玩家提供了各种造型的坐骑，同时坐骑配合于强大的“坐骑心魂”，还可以对玩家的战斗带来强有力的帮助。



家族：

家族是由志趣相投的玩家相聚在一起所组成的团体，《万王之王3》中最基础的组织。

套装：

在游戏中除了常规的装备上，还有各类属性的套装供玩家选择，既然是套装，顾名思义是成套装备时将获得额外套装属性的加成，只有一件可不能发挥出来它的价值哦！

31~50级指南：英雄之路（走向转职）

一个人的力量是微弱的，只有和朋友们一起战斗才是强大的。这个阶段你需要结识志同道合的朋友，加入温暖的家族与佣兵团中，或许需要整个强大而团结的界域来做你坚实的靠山。

根据引导获取并完成任务：

本阶段最主要是通过剧情任务和每日任务获取大量经验。

冒险公会的委托：

又名“每日冒险任务”，随着玩家等级变化而变化，并且拥有随机的分支给予玩家意外的惊喜。

巨龙之闸：

属于PVE副本，当玩家的等级在31级以上后，即可开始挑战此类副本任务，你可以根据自己的等级和实力情况进行挑战。

每日PVE副本：巨龙之闸、守卫麦田、神秘墓穴等

D公馆大逃杀：

PVP副本，参与玩家将依靠自己的反应躲开不断出现的闪电，并且使用大逃杀特殊道具来陷害其他玩家，可以说大逃杀活动是最公平、最需要智慧、最考验反应速度的。

魔力炉：

通过消耗时间和低品质装备将可以获得更高品质的装备。例如：借助魔力炉你可以将1件40级的蓝色装备提升成1件相同等级的金色装备。

水晶争夺战：

玩家可以把水晶从中立区或者其他界域搬到自己界域的祭坛，成功搬运的玩家队友和其佣兵团及家族成员均可获得经验奖励，同时使整个界域的玩家都受到水晶能量的加护，获得能量提升，也可以将诅咒水晶搬往敌对界域的祭坛，改变敌对界域祭坛祝福水晶的属性。

落日战场：

PVP副本，40级以上玩家可以在活动开始前30分钟到史坎布雷城的NPC“落日战场征兵指挥官”处报名和进入落日战场地图。通过占领旗帜、击杀玩家或者击杀对立战场NPC来获得积分。积分排名越高玩家获得的经验奖励就越好。

神秘醉汉：

随机任务，在特定的时间内才可以接取，根据完成度的不同，玩家可以得到不同的奖励。玩家需要到目标界域找到5个密探，找到一个即可完成任务，但你找到的越多，获得的奖励也就越丰厚，最多可以获得150%的任务奖励经验。

《完美国际》修真之旅 仙魔回转颠覆乾坤

“修真”源于道家理论，道教中学道修行，求得真我，去伪存真为“修真”。在《完美世界国际版》中，人物的成长除了级别的增长，还伴随着另外一条修行历程，那就是——修真。





玩家的修真等级分为两段，其中凡人段分8个阶段，分别为筑基、灵虚、合和、元婴、空冥、履霜、渡劫、寂灭和大乘。在中国的仙侠文化中，修真者的修行之路一向是漫长艰辛，想要参透生死玄关直达天界，还需付出常人难以想象的努力，在整个修真过程中，根绝任务的阶段，修行被分为“筑基”“灵虚”“合和”“元婴”“空冥”“履霜”“渡劫”“寂灭”“大乘”“飞升”等阶段，当修行者达到“大乘”的标准之后才算是初窥天道。大乘是凡人段的最高阶修真，任务开始等级为71级，任务完成等级为79级，为一个总共由大小10个任务组成的超级主线任务。

修真任务是《完美世界国际版》一个特色任务，也是主线任务。玩家要想得到不断的修行提升，去完成更高的目标和追求必须要做好修真任务，而且随着级别的提升，修真任务的难度也就越大。只有亲身进入游戏体验，才能感受到中国古代神文化无穷的底蕴和魅力。在实力飞升之后选择登天成仙或者入地为魔，善恶全在一念间，选择自己的霸王之路，体验不一样的江湖人生。

通过修真任务，玩家不仅可以了解到《完美世界国际版》的故事背景，更能领会“大乘”期逆天的超凡感觉。进入大乘期后，玩家将可以做自己升仙入魔，脱离凡身的准备了。升仙入魔是修真的至高境界，它充满了无数的神奇和奥秘，多少人为此苦苦探索和追寻，追寻一种至高至纯的境界，探索那无穷无尽的奥秘。升仙入魔之后可以习得更强的仙魔技能，超脱凡界，大幅提升自身的素质，实现质的飞跃。完美大陆上，每天都有许许多多的人们在自己升仙入魔的道路上奋斗着，期待着有朝一日的飞升。



尽管，仙魔都是修真的一部分，但是一直以来，仙魔殊途，迥异的命运决定了他们的终世对立。而在《完美世界国际版》仙魔无界中，却突破了两届的鸿沟，实现了仙魔的自由转换！

转换要求

要想成功实现仙魔的转换，人物的修真需达到天仙或者魔尊。仙魔的转换不限次数，只需满足条件即可进行转换。

转换方式

仙魔原本都是诸神创造出来的，从根源上来说，原本是一家。仙魔尺是上古留下的珍宝，记录了升仙入魔的奥秘，拥有了它，便能够实现仙魔的自由转换。在仙魔导师那里，习得仙魔尺记录的奥秘，就可以重新进行选择，每一次转换需要消耗一个道具“仙魔尺”。

转换后技能

玩家仙魔转换后，除部分技能会被自动转换为对立修真的技能外，其他所有仙（魔）技能将全部被还原到仙魔技能之前的普通技能。技能等级为10级。不满10级的普通技能，将保留原等级不变。玩家转换后需重新学习新修真的仙魔技能。



转换后将自动转换为对立修真的技能

1.通用：仙元爆发、魔元爆发、仙气、魔衅
2.武侠：一闪、金刚气
3.法师：气贯长虹、灵气震爆
4.妖精：媚心咒、化石咒
5.妖兽：狂怒、兽神之怒
6.羽芒：血失、元魂迸发
7.羽灵：风灵、神之封印
8.刺客：嗜血狂乱、断法击
9.巫师：碎石灭咒、沙轰咒

升仙的技能偏重高伤害，回复真气、元气；入魔的技能偏重高攻击速度，高暴击，附加诅咒。仙魔的优势各自不同，对于种族、职业的玩法上都有着很大的区别，自然也难分高下。至于究竟要选择什么，之前可能让许多玩家都踌躇不止，毕竟，升仙入魔的机会只有一次，选择之后就注定了你终生的命运。而现在，仙魔同归，你可以有多次选择的机会。仙的圣洁，魔的狂威，我们都可以尽情体验。

玩家评定：《仙途》最火爆

被玩家评为最火爆网游的新仙侠巨作《仙途》，5月20日即将进入内测阶段。《仙途》是一款2.5D的仙侠类MMORPG，以大唐盛世为时代背景，对传统文化中的侠道以及人性进行了阐述，在保证游戏性的前提下，研发团队极力打造一个与众不同的飘渺仙境。通过自主研发的技术手段，既实现了2.5D视角下美轮美奂的视觉体验，也保证了游戏的高度流畅性。《仙途》的世界中包含了丰富的玩法和内容，适合各个类型的玩家。



最时髦的玩法：帮会农场战

你还在网站上偷菜吗？你还在那帮别人除草浇水施肥吗？你可能还不知道网络游戏内也开放了农场吧？《仙途》率先开发网络游戏帮会农场，这可是MMORPG类游戏的第一个先例，而且和网站类上那简简单单的偷菜完全不一样。《仙途》的帮会农场不但有种植，更有着帮会农场升级，农场攻防战，帮会农场升级的操作。这可不是一个人的游戏，这是要帮会的所有会员齐心合力才能进行的最时髦玩法。

网站类的农场一般都是种植，收获，卖出，买种，再种植，一直都持续这样的操作，比较没有目的性，只能当作无聊的时候打发时间来用。而《仙途》的帮会农场却设计了全新的概念，不单有种植，更有农场攻防战，农场升级。结合了团结，互动，趣味，娱乐，多项元素，带给玩家更多体验，更多不一样的感受。

农场的升级也是互动性十足，前1~5级是可以自由升级的，只要农场的经验到了，就可以通过消耗帮会积分和资金来进行升级。而6级及6级以上的农场就是限量级农场了，可是要通过挑战更高等级的帮会来进行争夺的。为了玩家能获得更多的农场收益，在商城内还开放了增加农场收益的好玩道具。

最亲密接触的地方：双人坐骑

《仙途》全新玩家同乘坐骑“西极白龙马”，可允许两人同乘。天之极西，奔驰于云端的绝世神驹。全新的坐骑概念，解决了恋人之间不能亲密接触的问题，让两人能奔驰于《仙途》内的整片天地。



双人共骑，不但可以增进两人的关系，还有很多很有意思的事情，如果女方有事离开了一下，没有时间跑地图，那么男方完全可以抱着她去她想到的任何天涯海角。中国讲究个成双配对，如果在结婚的婚礼上双方共骑一白龙马，在周围朋友嘱咐的眼光中走上红地毯，那肯定是让人非常羡慕的事情。

最牛的幻兽：仙级宝宝

《仙途》最特色的系统莫过于它的幻兽系统，游戏内有着各种珍稀幻兽，样式千变万化，而且作用也是十分广泛，不但能帮着角色打怪练级，而且还可以进行合体来大幅度的提升角色的属性状态。相同幻兽还可以进行幻化操作来获得高级幻兽。整个幻兽系统下还包括了升星系统，护法系统，技能幻化，主副属性幻化，法阵系统，可以说幻兽系统是一个非常完善的，非常有深度的系统。而即将开放的仙级宝宝，是完全独立于幻兽系统之外的存在。





而这一次即将推出的仙级宝宝是有一定的条件才能获得，想获得仙级宝宝是需要稀有及稀有以上的宝宝来幻化获得。相同资质的两只稀有宝宝进行幻化后可以获得仙级宝宝。而不同品质的宝宝进行仙级幻化有不同概率获得仙级宝宝。如果仙级幻化没有得到仙级宝宝则可以得到不同品质的“兽魂”——“兽魂”也是一个全新的系统：铸魂系统相关的道具。

花那么大的代价获得的仙级宝宝有什么好处？有什么特别的地方？既然敢号称仙级宝宝，那么绝对有它出色不凡的地方。首先的一点就是仙级宝宝的能力举世无双，超过至尊宝宝的能力。其次最重要的一点就是三个全满，仙级宝宝资质全满，技能全满，灵性悟性全满。为了这号称最帅、酷、强、牛的仙级宝宝一切都是值得的。

即将进入内测阶段的《仙途》还将推出更多新的系统、新的玩法，在目前火爆的现象下，《仙途》还能给玩家、给业界带来什么冲击，让我们拭目以待吧！

我在《中华英雄》里的“第一桶金”

从1级到40多级，一路走来，我完成了一个又一个任务，用汗水换来了许多龙元与银币，却始终与金币无缘。银币可以在商城购买到习武天书、疗伤圣药等修炼辅助品，龙元则是升级武功技能的必须品，但是这两种货币却不能在玩家间流通。要想从其他玩家手中购得珍品，非金币不可。

听闻唐人街西大街附近的商会在招募商人，我骑上鳄鱼坐骑，风风火火地赶到了位于西大街的跑商专员处。


购买基础镖车需要100金

“你修为在40级以上，达到了跑商的要求，本商会欢迎你加入商人行列。”望着气喘吁吁的我，跑商专员笑脸如花，“接下来，去我旁边的马厩伙计那里买辆镖车，再到跑商伙计那里选购低价商品吧。”

我兴冲冲地跑到马厩伙计身边：“哥们，给我来辆镖车。”“好的！”马厩伙计回应道，“我们这里有三种镖车：装载四件货物的基础镖车、装载五件货物的强化镖车、装载六件货物的高级镖车。你目前的等级只能购买基础镖车，价格为100金，请付现金。”一边说着，他一边伸出了胖胖的小手。

惊闻此言，我一下子石化了：“苍天啦！我就是因为没有金币，才想通过跑商挣金币；这100金币叫我去哪里弄？”见我失魂落魄、异常可怜，这伙计善解人意地安慰道：“别着急，别着急！不就是100金吗？我教你个法子，保管你挣到1000金。到那时，你买镖车、买货物的钱都有了。”


李务想雇人送礼物给那些曾经帮助过他的朋友们

啥？有这样的好事！我心里一阵激动，欣喜若狂地扳着马厩伙计的肩膀大声问道：“什么法子？你快说！”


活力值不够的话，李务是不会给你任务的

“看见我对面那个叫李务的家伙了吗？”马厩伙计神秘兮兮地说道，“这家伙也是个商人，前阵子误入歧途，结果弄得自己穷困潦倒，走投无路。幸亏他有几个好友，纷纷慷慨解囊，相助于他，才让他脱离困境。如今他赚了不少钱，想报答那些曾经帮过他的好友。你去帮他跑跑腿，将他委托的礼物逐一送出，回来后便可得到大量金币。”


完成各种活动后，我的活力值终于有7200点了


看物品栏下方的金色小钱，我终于有1000多金了！

“跑跑腿就能得到大量金币？有没有这样的好事哦！”我有些疑惑。见我不信，马厩伙计急了：“前阵子，也有一位像你这样穷困潦倒的40级朋友想要跑商，也是没有本钱，结果去帮了李务后，得到了1000多金的报酬呢。”

“真的！那我赶紧去找他！谢谢你了！”我迫不及待地想要跑到李务身边，却被马厩伙计一把拉住了。“别急啊！”马厩伙计言道，“你就这样去，非闹个灰头土脸不可。”“为啥？难不成我还要准备礼物给他？”我疑惑不解地问道。

“礼物倒不用，但是你必须保证自己活力十足。”见我一脸疑惑，马厩伙计耐心地解释道，“李务挑选的帮手，活力值必须达到7200点；不仅仅是他有这个要求，以后你有了本钱，想来我们这里跑商，也是需要活力值的。没有活力值，你就挣不到金币。”

我赶紧打开人物界面，查询自己的活力值……我的活力值才0！再看界面下方，是众多可以获取活力值的活动。比如20级、40级英雄副本、寻宝活动、帮会活动等等。

“赶快去参加这些活动，将活力值累积到7200吧！”马厩伙计在一旁提醒道，“当活力值累积满后，记得及时找李务接取任务哦。否则今天一过，活力值又会清零的。”

我向马厩伙计道了谢，开始辗转于各种活动，终于满足了李务的活力值要求。送礼物的任务实在简单得很，骑上鳄鱼，很快就将礼物送到了目的地。

“你做得不错！很感谢你。这是给你的报酬！”李务笑着说道。哇！1300多金！我终于得到了《中华英雄》里的第一桶金。

《大明龙权》30级之后

2DMMORPG《大明龙权》的主要特点有两个：华丽的PK系统和独特的城战系统，这也是这款作品上市以来受到大批玩家热捧的主要原因。不过正如大部分MMORPG一样，如果想体验到游戏核心内容，必要的等级必不可少，而对于内容庞大的《大明龙权》来说，其练级方式多种多样，虽然不用追求什么“最效率”或者“最快速”，不过成天闲逛也不会有多少乐趣，所以笔者总结了目前版本30级之后的练级要点，并非绝对正确，权当抛砖引玉。


练级点静湖桃林入口，点击守墓NPC便可进入


静湖桃林内大部分怪在35级左右，包括野人力士、噬骨狼和野人标枪手，其中野人标枪手是远攻怪


静湖桃林平面图，点出小地图可以看到一条很明显的路，在湖上还有一排荷叶线路，以路的三叉口到荷叶线路为分割点，荷叶左侧主要是噬骨狼，右侧为野人力士和野人标枪手

1～30级很简单，官方网站也有很详细的攻略，只要跟着主线任务走便可。30级之后玩家会发现升级速度明显下降，平均下来升一级大概需要3天。

30之后主线任务变少，所以升级方式主要是每天的活动和传统的“刷”怪。这里必须要说的是，《大明龙权》是一款非常重视团队的游戏，所以条件允许的话，建议大家在游戏里找一些固定的朋友（家族更好）做各种副本和活动，省去组队时间外，随着磨合度提高，也能更顺畅地完成各种挑战。

1.人物每天200点活力：在襄阳客栈组队做3次蟠龙，一次50点，共150点；师门一次20点，5次四海（最好在地图喊话组队比较快）共30点，这样正好用掉200点活力。

如果有家族，进入家族后把“金兰”点到4级以上，以上这些任务可以和家族的朋友一起进行，效率更高，回报也更好。


静湖桃林非常适合刷怪，这里怪移动速度快，而且没有眩晕，很适合安全聚怪，组队更是可以体验经验刷屏的快乐……

2.全套副本是必做的，这是非RMB玩家获得装备的主要途径，做完副本“矿证”也就满了。

接下来去刷不干净矿洞，刷完矿后可在活动时间做“千里”和“镖王”（同时进行），如果有信心不怕被人抢，还可以组满5个人去襄阳做金鲵任务，基本等车到了金鲵也就完成了，一举多得。

3. 每天有两次答题计划（12:20和19:20）和黄石授术，单人可完成。还有5次“风姿花诀”，也就是大家俗称的“种花”，需两人组队完成。

4.有阵营的玩家可以参加“押解囚车”和“黄石前线”活动，每次给的经验和声望都很可观，不要觉得声望没用，40级后十分重要。

5.每天可以打5场“群英会”，赢一场有大概5万多经验，就算失败也有2万多。时间充足的话还可以去做“需求帮手”任务，顺利的话40分钟可以完成，很多人嫌这个麻烦，其实经验也不少。

6.帮派任务也是很好的选择，每天大概有十几万经验。做帮派“书院”任务时，建议大家平时多留些书，做任务时带一包书去，很快就可用完。

7.其它时间就是去刷怪了，推荐组队进行，一个“正一”，一个以上“天魔”，再加一个破军，速度和安全性都可得到保证。

8.如果完成以上7项，劝你还是“休养生息”一下，挂机泡泡经验，毕竟还有现实生活呐。

现在老区内游戏玩家等级多在30～40之间，新区在25～36之间，困在这里的主要原因就是玩家到40级后，升级方式有些单一且较为困难，需要消耗很多精力和时间才能冲到50，大部分玩家冲到45左右后，便会失去继续下去的欲望和动力。目前版本来看，唯一的解决办法就是选择一个你喜欢的家族或者固定队，说说笑笑地一起游戏，在一定程度上可以减轻升级压力，如果能加入一个优秀的家族，家族管理人员也会在一些游戏活动中安排合适的队伍进行合理的冲级。



三星彩色打印机新品亮相发布会

出于对彩色打印机市场必将成为商务办公主流的预测，自三星在年初正式推出数码打印产品的口号“打印精彩明天”，宣布将重点倾向彩色打印机市场以来，三星数码打印产品部推动彩色打印机市场发展的步伐逐渐加速。4月7日，在聚集了三星旗下全部最新科技产品的China forum上，三星数码打印产品部发布了包括黑白激光打印机、彩色激光打印和彩色激光一体机在内的三大类新品，其中被命名为逸彩的彩色打印机新品，也在此次活动中亮相。

逸彩是此次三星彩色打印机新品系列的中文命名，之所以说是系列产品，是因为此次亮相的逸彩产品一共有两款，根据三星以往的命名惯例，逸彩系列两款产品的型号分别为CLP-326和CLP-321N。定位于个人用户和小型工作组办公机型的逸彩系列，不仅有着人性化的外观设计，更拥有出色的彩色打印质量和众多便捷功能，是用户高效办公的首选。



随着人们环保意识的增强，用户对打印机产品的环保要求也有所提高，逸彩系列产品充分体现了环保的设计理念。CLP-326和CLP-321N的机身前端就设置了触摸式开关机按键，如此一来，不但电源后置造成的操作不便问题得到解决，开关机也将更为便捷，用户随手就能开关机，从而避免了不必要的能源损耗。

逸彩系列两款产品都为用户提供了随机搭载的网页随意打印（Anyweb Print）软件。如果用户需要保存更多的屏幕网页信息，这款软件将能高效地完成任务。网页随意打印软件从简易操作的角度出发，帮用户轻松高效处理网页信息，不必进行任何调整或编辑就可以从不同的窗口选择、抓取和删除网页内容到屏幕上一个新的空白页面，让用户便捷地将信息拖放到一起，再以TIFF格式或PDF格式重新保存处理。

除了这些共同点，CLP-326和CLP-321N又各有特色，如CLP-326配备了屏幕打印按键，用户只需在屏幕上打开需要打印的网页、图片和其他文件，然后按下按钮就可以一次性将它们全部打印，不需要分别操作，最大限度地提高工作效率，节省不必要的等待时间。即使不是电脑高手，也能简单地实现屏幕打印。而CLP-321N则具有网络功能，因为虽然逸彩系列针对的是中小型企业和SOHO用户，但小型的办公组也同样会需要高效的打印解决方案。拥有网络打印功能的CLP-321N，将让用户尽享网络连接的便捷，办公区域里任何一台与网络连接的电脑都将能快速地进行彩色打印。



据了解，目前三星的产品线布局完善而丰富，三星凭借先进的技术优势，满足着企业用户不同的商务办公需求，但三星仍将不断创新，推陈出新，让用户享受全新的办公体验。同时三星电子正式提出了全产品提供商这一概念，让所有代理商在加盟三星时，可以实现全线产品的经营。这一举措，也将有助于三星实现全新的渠道构想：2010年三星的渠道将深入三到六级城市，多产品的联合经营将必然更利于为用户提供整体的解决方案。

虽然逸彩从发布到上市要经过一段时间的等待，但我们仍然期望这两款彩色激光打印机新品，能让彩色打印机的春季流光逸彩。

关于三星电子公司

三星电子公司是半导体、电信、数字媒体和数字融合技术方面的全球领先者，其2008年的综合销售额达到了960亿美金。其在61个国家拥有179个办公室，雇员达到164,600人。公司由7个独立的业务部门组成：视频显示器、移动通讯、电信系统、数字家用电器、IT 解决方案、半导体和液晶显示屏。三星电子公司被公认为发展最快的全球品牌之一，是领先的数字电视、存储芯片、移动电话、薄膜晶体管液晶显示屏（TFT-LCD）生产商。欲了解更多信息，请访问www.samsung.com/cn P

大学生2010就业保障工程 攻克大学生就业最后一公里

记汇众教育北京公主坟（游戏）校区

近年来，大学生就业难已经成为一个社会性问题。为此，很多大学生选择毕业前后到专门的高职学校充电，学习一门企业急需的专业技能，从而达到顺利、高起点就业的目的。不过，以往高职对大学生培训，效果虽然立竿见影，但往往带有一定的临时性，难以满足大学生到高职“回炉”越来越多，同时升级和个性化的需求。针对这一趋势，日前，中国数字娱乐第一品牌汇众教育宣布，正式推出一系列为大学生定制的系统化新课程，作为其“大学生2010就业保障工程”的重要组成部分。



汇众教育董事长李新科表示，“这是一个专为大学生量身订制的成功就业解决方案；一套解决千家动漫游戏企业数万紧缺岗位的课程体系，一条引导大学生成为动漫游戏朝阳产业职场精英的最佳途径。”他介绍，这一系列课程最大的特点，是依托汇众教育在游戏动漫教育上5年的教学经验和成果，并根据现代大学生的特点，结合动漫游戏企业最紧缺的岗位需求而推出，因此，能攻克大学生就业的“最后一公里”，让大学生成功就业，用户单位成功找到人才，获得双赢和多赢。

事实上，2009年汇众教育已经开展针对大学生就业的专门培训，效果显著。很多大学生通过毕业前后为其不长的有针对性的强化培训，迅速具备了当下很多企业急需的技能，不仅成功就业，起薪也大大高于大学生就业的平均水平。其中，相当一部分学员进入盛大网络、新浪飞扬等知名数字娱乐公司。

据介绍，汇众教育大学生2010培训课程，针对企业需求和自身优势，设置有八大专业课程体系，包括2D网游程序开发、Flash动画制作、3G手机游戏美术设计、网络游戏场景制作、网络游戏角色制作、3D角色动画制作、3G手机游戏程序开发、网络游戏策划。这些专业均是企业迫切需求的，甚至课程还没开，就早被一些知名企业所预定。这些课程具有很多亮点，比如，3G手机游戏美术设计、3G手机游戏程序开发，是国内第一套专门针对3G手机游戏而设计的课程体系；网络游戏策划专业，是国内首个实现以全新的逆推与还原的方法，解剖并分析目前流行的网络游戏的系统设计，使得学员能充分发挥头脑风暴，开发和培养创新智慧；而3D角色动画师是当前三维动画应用领域最多的职位，也是动画影视企业急需的热门职位。另外，针对大学生的特点，这些课程的设置都强化应用，由浅入深，一般不到四个月即可修完。而汇众教育独创的云培训体系——云世界在线教学平台，学员可与全国各校区校友进行在线交互、共享作品、动漫交际等，充分展示学习成果，激发学习兴趣。另外，授课教师均来自一线动画或者网络公司，有丰富的项目开发经验，并参与过多款成功动画项目的资源设计。

由于市场环境、技术和用户需求的变化，企业的产品、服务和策略也不得不随着发生变化，因此对人才的需求也有所不同。传统学院教育由于课程更新慢，无法适应企业的这一最新需求，从而导致人才培养和企业实际需求的脱节。汇众教育作为中国数字娱乐第一品牌，第一时间捕捉、研究和总结企业最新需求，把它反应在课程之中，并和大学生就业难这一社会问题结合，从而让人才培养和企业需求之间实现真正的“零距离”。

教育部职业教育技术中心研究所所长助理姜大源认为，大学生“回炉”职校充电的做法在许多国家都很普遍。如德国就有很多学生在考上大学后选择保留学籍，然后到职业院校“回炉”，考取相应的职业证书，这样等于有了“双保险”，学生进可升学，退可就业。所以，相比于现在很多大学生通过读双学位或考研等方式缓解就业压力，他更建议他们选择到职业院校充电，以提高自身的就业能力。

2009年，全国普通高校毕业生高达610万人，到2010年这一数字将达到630余万，加上金融危机影响尚未散去，中国产业结构的调整，都让大学生就业形势更加严峻。不过，有了大学生高职培训课程这样规范化、规模化的课程出台，2010大学生就业，将多了一份保险。

作为国家信息技术紧缺人才培养重点执行机构，汇众教育北京公主坟（游戏）校区自2004年成立以来，就本着培养游戏设计与开发精英的发展宗旨，不断发展、创新高品质的教学质量以及完善的就业服务，赢得学员的普遍认可。

学院地处长安街沿线，周边聚集了北京工商大学，北京师范大学，北方工业大学、北京外国语学院等十几所全国知名重点院校，及北京西单图书大厦、北京军事博物馆、北京电视台、八一电影制片场，学习气氛浓郁。优越的地理条件引来众多在京游戏名企前来参观考察，并与之开展项目合作及外包业务，使学员身处校园即可掌握游戏行业最新动态，提前置身于工作环境中。

汇众教育北京公主坟(游戏)校区
网址：http://www.bjgamecollege.com





头牌新闻

十年烽烟——“三星电子杯”WCG2010电竞大赛开始

■本刊记者 冰河

2010年4月22日，上海的天空阴有小雨，而在徐汇区嘉善路508号Loft创意园4层的大厅里却是热气腾腾的景象。“三星电子杯”WCG2010中国区锦标赛新闻发布会在此正式开幕，宣布了WCG电竞大赛的烽火在2010年的重燃。与往年有所不同的是，2010年是WCG大赛走过的第十年，十年中的中国电子竞技留给世人太多一言难尽的故事，以至于当这个“十年”的日子到来之际，面对这个艰辛的十年，无论是台上的人还是台下的人，都想说些什么却不知从何说起。

本次发布会上，首先发言的是来自国家体育总局的信息中心杨英女士，她在讲话中向公众澄清了一个说法，就是“电子竞技是国家承认的第99个正式体育竞技项目”，因为在2006年国家体育总局对竞技项目进行调整之后，电子竞技已经变成第78个正式体育项目。但无论是第99个还是第78个，杨英女士在讲话中也承认，电子竞技的规范化和普及化还有许多工作要做。随后发言的三星中国投资有限公司华东大区总经理全龙声、WCG2010三星电子杯中国区锦标赛运营商上海网映文化传播有限公司（NeoTV）首席执行官林雨新则分别回顾了十年中电子竞技在中国一点一滴的成长与进步，以及十年之际计划开展的一些纪念活动。

根据现场发布的消息，WCG2010“三星电子杯”中国区锦标赛于4月至7月间在北京、上海、广州、成都等全国15个城市举办预选赛，7月在上海举行中国区锦标赛总决赛。届时将从4个正式比赛项目中决出中国电竞精英的杰出代表，在今年11月奔赴美国洛杉矶参加世界总决赛，角逐世界冠军这一荣誉。今年中国区锦标赛的比赛项目包括魔兽争霸、星际争霸、反恐精英、DOTA。



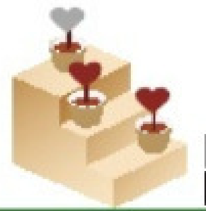
WCG中国锦标赛主办方NeoTV总裁林雨新先生上台演讲

本次WCG除了例行的领导讲话外，还插入了一个别开生面的访谈环节。隐退已久的CQ2000郭斌（WCG魔兽项目世界亚军，星际项目世界第四名，是李晓峰夺冠之前中国电子竞技选手的个人最好成绩获得者）、Sky李晓峰、吴钒共同探讨电竞的过去和将来，已经久经摄像机镜头考验的Sky依旧机智健谈，而隐退多年郭斌则显得有些紧张，即使面对李晓峰“他是我偶像”的赞誉也只是低头不语。发布会结束后本刊记者与郭斌和李晓峰进行了简短的交流，郭斌表示目前在重庆从事一些建材和文具的商业项目，至于说电子竞技的过去将来，他认为做好任何事情的基本方法都差不多，认真、投入、用心，这是不可缺少的。电子竞技行业的经验在他后来的创业中也的确有一些作用。但就个人来说长时间面对电脑进行竞技，社会经验和人脉的积累都不高，如果脱离了这个行业，那么对于未来的帮助也不大。因此他在20岁的巅峰时期选择退役对于他来说不失为明智的选择。而在台上接受采访也戴着墨镜颇有王家卫风范的李晓峰则告诉本刊记者，他的眼睛因为疲劳过度不幸感染，目前每天要点5种眼药水，面对舞台的强光也不得不戴着墨镜以保护眼睛。幸好他已经通过了WCG总决赛的名人外卡赛，不用为下一步的预选赛操劳。未来几个月内要好好调整状态以准备十年之际的中国电子竞技大考。



郭斌、李晓峰长叹电子竞技对自己人生的影响

对于十年之际的WCG电子竞技大赛，本刊未来还将进行更进一步的深入报道，具体内容敬请关注。



晶合热点

首届起凡公开赛完美落幕

2010年4月18日，首届起凡冬季公开赛全国总决赛在上海戏剧学院完美落幕。来自西蜀赛区的VampirE战队经过一番激烈的战斗击败北魏赛区冠军低调战队勇夺桂冠。起凡公开赛是起凡游戏为振兴中国电子竞技而做出的一次尝试，希望能在国产游戏和国产竞技平台的基础上探索更适应中国产业环境的竞赛赛制。面对首届公开赛所受到的关注和成功，起凡游戏CEO徐欣先生表示：“首届起凡冬季公开赛效果令人满意，起凡也有信心有能力办好今后的大规模赛事。虽然国内电子竞技氛围就目前而言并不乐观，但是《三国争霸》作为起凡自主研发运营的国产电竞游戏，依然可以探索到切合我们中国职业电竞实际的路子。起凡将坚定地走下去，做原创国产电子竞技赛事的领头羊。”此外徐总还透露：“起凡夏季公开赛也会在不久后推出，届时起凡会在规模上、奖金数额上都有大幅度的提升！总奖金会达到100万，冠军奖金将会是25万。”



《新绝代双骄OL》正式确定形象大使何曼婷

华谊兄弟公司于2010年4月19日在京为签约艺人何曼婷(婷婷)召开新闻发布会，宣布何曼婷出任宇天网旗下《新绝代双骄OL》的游戏形象大使。尚雯婕等多位业界知名艺人和制作人到场祝贺。宇天网CEO代



表公司现场赠送一枚硕大戒指，做为“迎娶”这位形象大使的“定亲”信物，并表示宇天网之所以下重金“迎娶”婷婷，是看好她的清新健康的形象和真实天真的性格，符合《新绝代双骄OL》这款产品Q版可爱的风格。《新绝代双骄OL》是一款2D、Q版的武侠游戏，于5月中旬进入不删档内测，而宇天网则是一家致力于网络游戏开发和策划的新兴数字娱乐型企业，此次与华谊成为“亲家”源于两家公司高层多年的友好关系以及对健康娱乐的共同理念。两家高层均表示：这颗华谊的新星将会和《新绝代双骄OL》一起成长，成为玩家朋友们的忠实伙伴。



晶合新作

《蝙蝠侠——阿卡汉姆疯人院2》2011年推出



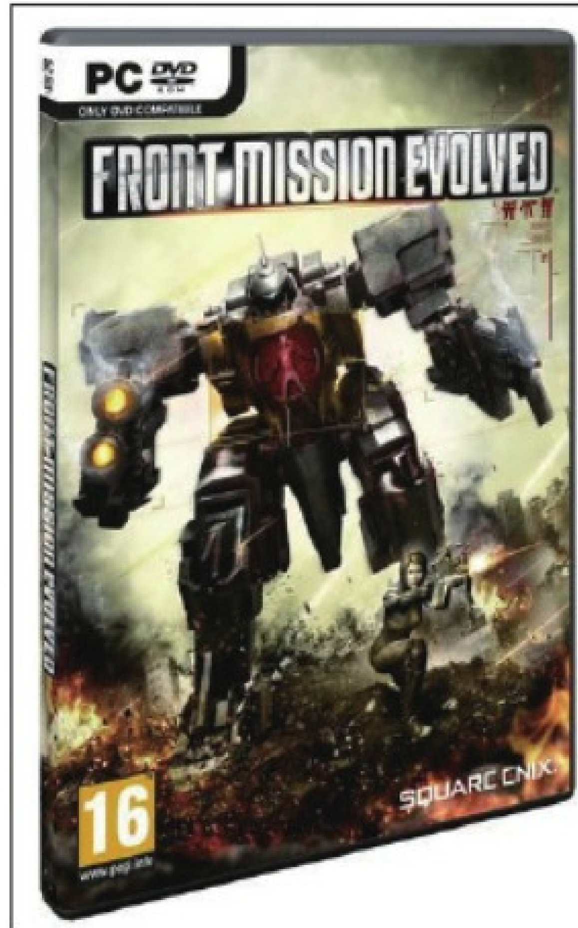
大获成功的《蝙蝠侠——阿卡汉姆疯人院》（Batman: Arkham Asylum）的续集作品又公布了新的消息。游戏开发商宣称，“华纳（影片及角色授权方）告诉我们，他们不希望将游戏选在大作云集的圣诞节前发布。他们希望能靠《阿甘疯人院2》统治2011年第一季度的市场。这样他们可以获得最大的销售空间。”但同时华纳方面的代表也表示：“我们还没有公布《阿甘疯人院2》的具体上市时间，所以游戏选在2011年上市也不能算是跳票。”续作的世界观将更为黑暗，包括Joker、Two-Face、Mr. Freeze和Talia等老角色也将继续出现。

《星际争霸Ⅱ》推出日期可能不变

《星际争霸Ⅱ——自由之翼》的首席制作人Chris Sigaty在接受Shacknews的采访时称，他的开发团队将日以继夜，周末加班开发《星际争霸Ⅱ》，以保证该游戏能在今年年中时推出。同时他还谈到该作资料片可能在正作上市后一年半发布。他说，“只有等到把开发人员从捉虫和封盘等事宜中解放出来，才可能移师资料片，使续作开发步入常态。再过几个星期，我们当中有些人就要着手操办此事了，虽然手头还有活儿要干，但先派人去做些准备工作是绝对有必要的，尽管仍有大量的细节问题尚待确定。”对于资料片的计划推出时间为什么如此长时，他提到《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》，这个资料片就花了暴雪一年的时间。



《前线任务——进化》6月推出PC版



Square Enix公司和Double Helix近日公布最新一批《前线任务——进化(Front Mission Evolved)》的高清游戏截图，游戏预计在2010年6月30日登陆PC。《前线任务》的续作《前线任务——进化》是一款第三人称动作射击游戏。玩家可以控制一种巨大的战争机器Wanzer完成单人和多人游戏。作为老牌作品在新时代的续作，该作具有好莱坞的风格，拥有引人入胜的故事主线。玩家们将沉浸在充满毁灭和阴谋的世界和紧张刺激的战斗中，为了抵御恐怖份子而努力创造最强大的战争机器。

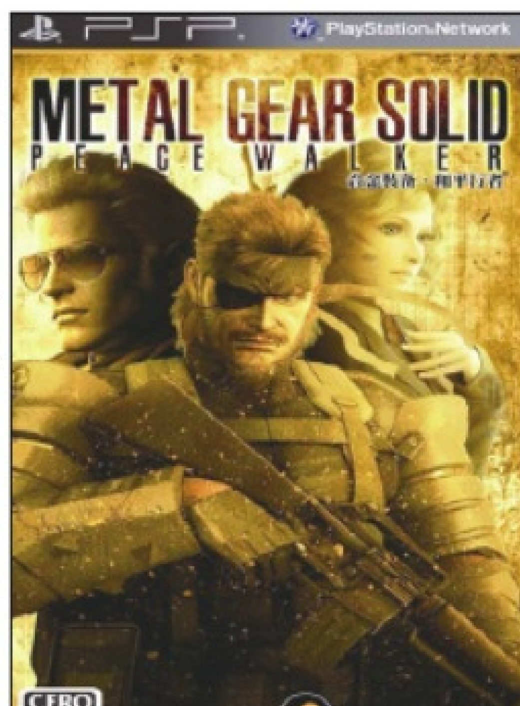
《暗黑血统》PC版配置需求公布

今年初在游戏机平台推出并获得成功的经典动作RPG游戏《暗黑血统》也要登陆PC平台，在宣布这个消息近一个月后，游戏开发商的官方网站又公布了PC版的配置



需求。其最低配置要求CPU为Intel Pentium 4 530 3.0Ghz或者AMD Athlon 64 3800+ 2.4Ghz，如果你使用的是Windows 7平台，还需要至少2GB内存，显卡的最低要求为NVIDIA（GeForce 8800/GeForce GT220）256MB或者ATI Radeon X1900 256MB（支持shadow3.0）。听起来似乎这不是一个要求太过分的游戏。

小岛秀夫亲自操刀制作《合金装备》掌机版



PSP版《合金装备——和平行者》已于4月底正式推出。这款新作是真真正正由小岛秀夫亲自操刀开发的系统正统作品，虽然标题不是《合金装备5》，但是小岛是抱着制作5代的态度来完成《合金装备——和平行者》的，并且《合金装备4》制作小组的很多成员参与到了此版本的开发中，该作利用了PSP的机能极限。



晶合快评

我们是我们自己的代理人吗?

■晶合实验室 生铁

前几天，一个偶然的机会，看了一部科幻电影，名叫The Surrogates。直译为《代理人》，而民间流行的翻译是《未来战警》，比起《代理人》来，这个翻译也算很照顾受众群了。

它的故事放在我们当今这个互联网完全深入生活的时代来看，是非常容易有共鸣的。它描述了一个未来的世界，在这个世界中，机器人的制作技术完全发展成熟，而用脑控制机器人的新技术也彻底成熟，这造成了什么结果呢？结果就是人们都宅在家中，躺在控制机器人的椅子上，而让自己大脑遥控的机器人外出工作、劳动、交际。

在城市所有的街道上，你看到的人们都干净、漂亮、年轻，体型完美——并且永远如此，因为它们都是机器人，都是按照其主人所希望塑造的外形而塑造的“代理人”（正如我们的QQ秀中塑造的那个虚拟形象，或者我们在《魔兽世界》里创造的那个其他种族的虚拟造型）！一个美女的代理人是位大叔，一个孩子的代理人是位耄耋老人，而一个黑人的代理人，却是一个白人。

如果一切就这样平稳地发展下去，故事也就没有讲下去的必要。而造成了这个世界失衡的隐患来了——一个犯罪嫌疑人，用一种特殊的电子脉冲武器攻击一些代理人。而最可怕的不仅是代理人被摧毁，还在于它的主人，即那个宅在家、躺在控制椅上的人类，也会因此而死亡。

因此整个世界失衡了。警察重新有了丧生的危险。而当他们不得不以自己的肉身重归现实生活时，当他们不得不以自己的肉身面对犯罪时，他们才发现，自己已经如此虚弱。

这部影片改编于一套美国漫画。笔者觉得它在这个时代能获得很大共鸣的原因，就在于，我们无时不刻不在观影的同时，联想到自己的网络生活。

联想到我们在网络生活中塑造的那些不同性格、不同态度甚至不同性别的自己；联想到我们见到网友真人的那一刻所产生的落差感；联想到网络越来越深入我们的生活，我们可以足不出户就完成自己一切生活所需（包括社交！）的一切时，将可能发生些什么。

尽管，现实世界还没有发展到影片中那样极端——没人能通过网络将你杀害，但事实上，我们个人的经济来源、物质财富已经与网络发生了不可逆转的联系，我们会因为网络而受到诈骗，我们通过网络提交的账户信息存在潜在的风险，我们为了网络上虚幻的价值感、成就感和乐趣而付出越来越多的费用。

更重要的是，当影片中男女主人公终于离开自己的电子椅，以虚弱、苍老、浮肿的形象重新面对这个世界时，很容易使人联想到自己通宵上网后面对早晨阳光时的那一瞬间的虚无感。

以影片的角度而言，公允地说，The Surrogates不能算是一部非常好的片子，它的后半部分有一些疲软，影片前半部分搭出的令人震撼的结构，没能在之后更大气地展开。但漫画原著所提供的那种幻想情景，对于目前的人们而言，确实是能引起人们思考的。任何一种幻想的文艺，其实都是对现实世界怀疑、质疑的扩大化和变形化的结果——甚至游戏也是如此。《辐射3》有着多么黑暗、悲观的世界观，没玩过的人简直没法体会。以它对人们心理的影响而言，即使被定为18禁游戏也是情有可原的。但它对环境、战争甚至人与人关系之间的那种焦虑，却是可以从现实中找到它的影子的。The Surrogates也是如此。



沉默的搜寻者生铁

漫画原著作者罗伯特·范蒂迪曾表示，“在创作最开始的剧本的时候，我曾经假设过如果未来有一种不需要人出门，在家里就可以完成一切的社会，会是什么样子？这个假设性问题一直在我的脑海里盘旋，挥之不去。我觉得现在有很多科技正在逐渐把人类变得懒惰……而《未来战警》的故事，探讨的就是人类如何去面临这场因懒惰生活而起的灾难。”

我前面说过，这不能算是一部好的电影，但它的主题无疑是严肃的。影片男主角的儿子曾因意外死亡，这导致他的妻子和他生活在同一个房子里，却拒绝以真实的苍老形象与他见面，她卧室的那扇门永远紧锁——这使人联想到那些恰恰是因为现实生活中得不到快乐的人是如何依赖甚至惧怕离开网络的情况。在影片后半部分，当观众最终发现制造混乱的人，恰恰是代理机器人最初的发明者的时候，将人类那种依赖新技术、惧怕新技术而同时又对新技术所带来的隐患非常清楚时的那种矛盾、痛苦的感受，表现得异常贴切。

我们不会拒绝网络带来的巨大便利，我们也不会拒绝网络游戏给我们的神奇的快乐感受。因为我们总觉得，像治疗网瘾、各类导致人名声败裂的“门”“事件”至今还没有、以后说不定永远也不会发生在自己身上罢了。P





在漫画原作与电影中男主角Tom Greer的形象是类似的，都是“危机中年男”

漫画作者：SUNS

相忘江湖

游戏高手们的故事

■策划 本刊编辑部
执笔 8神经 易水寒风 生铁 大漠小虾



我们那个时代的高手

■ 8神经

“我们那个时代的游戏高手”——如果你的年龄够小，在看到这样的题目时，你也许会想：“好了，又有一帮无聊的老家伙要来卖弄古董了，吹嘘他们可以一个币打穿《圆桌骑士》或者会用八神在《拳皇97》里面耍无限连，有意思么？既没有‘魔兽’，也没有《劲舞团》，《魂斗罗》就是那个年头的《使命召唤》……”是的，这话其实说得也没错，或许某些老家伙们对低解析度和256色画面有着与时代脱节的偏执迷恋，但就像你所知道的那样，其实技术的进步与能否塑造经典并无必然关连，现在某些动辄数G容量的即时战略游戏在《星际争霸》的面前就像是大便。所以，如果抛开游戏的因素，每个时代都有自己的游戏高手，而且，不同的时代里诞生着不同的游戏高手。每个时代的游戏高手，都有着不同的故事。

我下面要说的，是从一个比《星际争霸》更远一些的时代开始。那时候的街头巷尾还没有这么多的高楼大厦，自然也没有网吧，只有一些非常狭小的街机房。在有些同样是那个年代过来的朋友所写的回忆性质的文章里，会提到这些往往只有六七台机器的街机房里总是灯光昏暗，声音嘈杂，烟雾缭绕……我得说这里面可能有点小差错——前两者固然是事实，但那时的街机房并不会比后来的一些不规范网吧更加乌烟瘴气，因为对那时候的孩子来说，香烟与一次打机的机会相比同样很宝贵，咬着香烟打机不仅很影响发挥，同时也是很浪费的行为。如果你很有型地咬着香烟在打机，但是不到两分钟你就被电脑干掉了，那样的话没人会觉得你很有型，大多数人只会觉得你是个傻X。是的，在最开始的时候，每一个铜币都很宝贵，知道我第一次打机的机会是怎么来的么？告诉你，那时我的个头刚高过摇把，兜里连三毛钱都没有，我在家



哦，这可不是我们小时的游戏机房，但是它却勾起了我们对少年时代的回忆

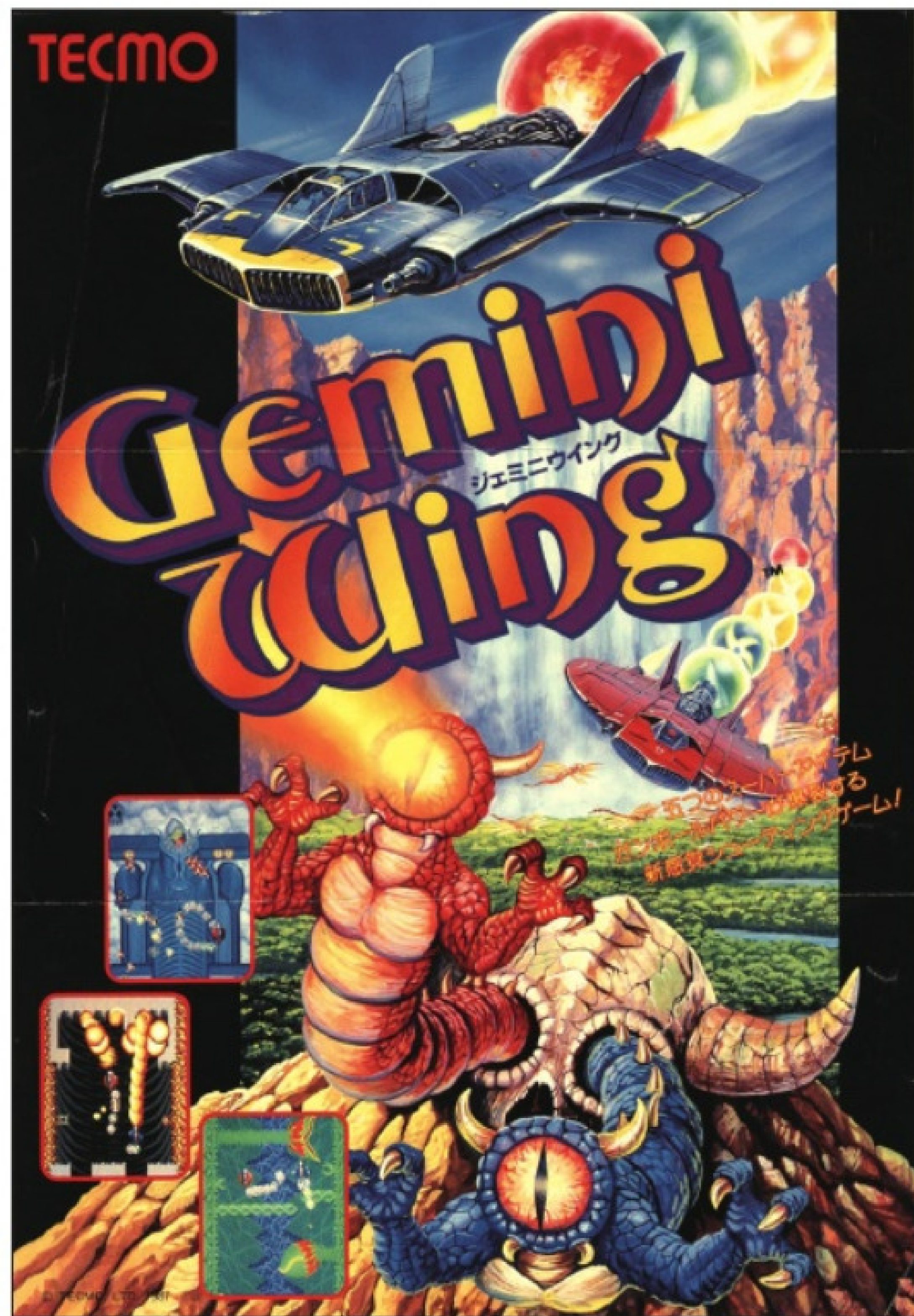
里的抽屉里找到一枚清代的铜钱，我抱着试试看的心态把它投进了投币口，于是游戏真的开始了——我记得是《战场之狼》，身边的几个小伙伴突然一拥而上，纷纷想抢一条命来玩，把我挤得东倒西歪……于是游戏又在1分钟内结束了，我大概亲手操作了不到20秒钟，感觉就是——这玩意儿太好玩了！

在后来很长一段时间里，能揣1块钱到街机房里去买三个币爽一番都是难得的事（跟老板混熟了后就能买4个，但当我的水平上升到很多游戏可以1个币打半小时后，老板又只卖我3个了）。每个币都不能随便浪费掉，但不可避免的，会经常遇到传说中的小混混勒索铜币的事件。回忆记述这种事件的游戏文章不在少数，有些会大肆渲染到“青少年暴力”问题上，以及会给受害者留下多么严重的心理阴影云云……我曾经在很长一段时间里，最痛恨的两个人中一个是我的班主任，另一个就是一个老是勒索我铜币的小混混，由于后面还会提到他，姑且叫他小凯——在幻想中我曾经无数次把他扁得满地找牙血流成河过。但很久以后我终于认同这样一种说法：“如果你是一个街机仔却没有遇到过混混们的勒索，那你的少年时代是不完整的。尽管在某些时段的确会留下心理阴影，但当你克服掉的时候就是成长的开始。”街机房里的小混混，就像是游戏里的大魔王，你想要在这里生存下去，就必须找到战胜他——好吧，退一步说，找到他无法击倒你的办法。因为这些不良少年其实毕竟还是“少年”，并不是真的“罪犯”，就像游戏里的大魔王总是抢走公主，但它却总不能跟公主生米煮成熟饭一样。你可以跟他套近乎，或者显示你的倔强，或者直接干一架……但最简单的方法，是迅速成为这个街机房的基因，成为这里最为人熟知的高手中的一份子，当混了个脸熟之后，大家甚至能成为点头之交。因为在那时的街机房中，高手的光环闪耀时，甚至可以让人忽略一些小的恶行。就像前面提到的小凯，尽管来这里的孩子中有不少都遭过他的“毒手”，但当他站在《捉虫敢死队》和《魔境战士》这两款射击游戏的机台前时，大家还是会情不自禁地围上去观看，因为他总是可以展现一币通关的精彩表演。同样玩游戏的孩子们对游戏高手的崇拜，从那时候就开始，并且从未改变过。

不过，我要说的高手主角并不是小凯，而是我儿时的好朋友阿木。阿木是小学时候从外地转校过来的，他异常白净，四肢纤细，手指长得比女生还要修长白嫩。他几乎不擅长任何男生爱玩的体育运动，也跟大多数男生玩不到一起去。他从来不打架，但是后来精擅“街霸”与“侍魂”，经常在街机房搞出连胜二三十局的把戏（是否有人也发现，在街机房中有很多对战游戏的高手都是那些在现实中看起来弱小的小个子？）。很快我就发现了他跟我有着一样的爱好，于是我们理所当然地成了好朋友，并一起出没于街机房中。一开始我们总是合作那些双人过关的动作游戏，例如《战斧》《双截龙》，以及后来的《名将》《恐龙与凯迪拉克》等等。我总是占据1P位置，而阿木就打2P，选角上也是我优先选最好上手的角色，例如《名将》里的双刀僵尸、《恐龙与凯迪拉克》中的小黄帽等等。当然，我们从来不续关，死掉之后最多从头再来一次。这是那时候街机房里的风气，当一块游戏机板刚刚进来时，如果有人肯花钱续币将其通关，肯定也会吸引一群人的围观，但是当你打完后没人会记得你，你给人的印象最多是：“有个傻有钱的菜鸟。”在弱肉强食的街机房里，只是有



《寂静岭——破碎的记忆》中的游戏机厅，这个场景很像我们这些玩家在梦里遇到的情景



《捉虫敢死队》是当时绝对的大作，其设计思路在今天看也非常有趣，只是它的难度有点高

钱而没有技术是不会换来任何尊敬的。在过关游戏中有钱尚可以续关打穿版来搏人一观，而在对战游戏中，有钱除了成就对手的连胜纪录外没有任何意义。跟现在在网吧里3元钱必然可以玩1小时不同，街机房里的3毛钱，你可以享受30分钟或者更长的时间，或者在3分钟不到的时间里讪讪地离开机台，在你的身后，总有一群等待着的小屁孩，他会用藐视的眼光扫你一眼，然后趾高气扬地投进一个铜币。

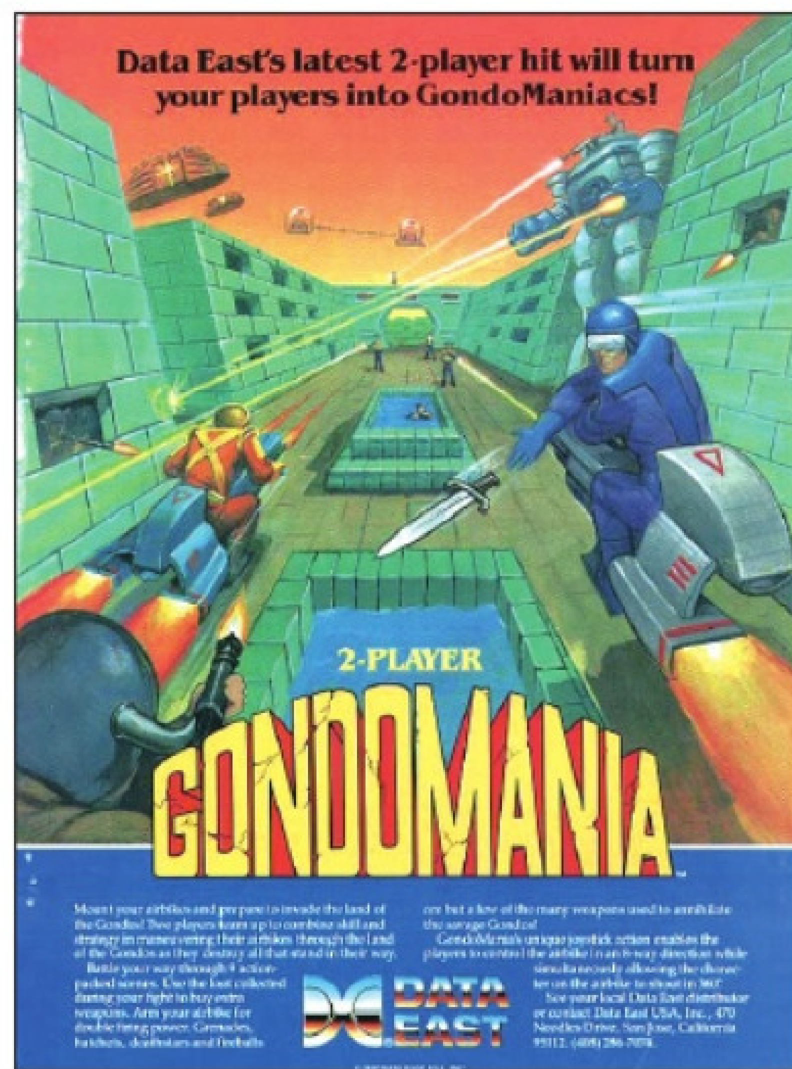
不续关的习惯是一个街机仔骨子里的基因。即便是在现在这个各种街机模拟器已经普及进了手机的时代，想随便打通什么样的游戏都不是问题，但当你在用模拟器玩《圆桌骑士》，并在第一个国王处就死掉了所有的命时，你会不会忍住续关的冲动——要知道那仅仅是简单地按一个键就可以做到，而是默默地等待倒数结束，然后从头再来？

那时我跟阿木合作，能一币通关的游戏不断增多，直到后来“12人街霸”的出现，我们的合作关系开始变成了对手。这时我在天赋上的差距开始展现出来：我总是拘泥于固定套路的打法，尽管可以很轻松地打电脑通关，但在与人对战时却显得捉襟见肘。既然难以取胜，我也就兴味索然，兴趣转移到了追女生交女朋友一类的事情上。而阿木与街机房里几个老对手开始了长期的对战切磋，形成了新的游戏伙伴圈子，有时候我再去街机房观战时，发现只要他们几个在交手，别的玩家就不会再冒失地挑战，而都是在一旁观摩了。那时候阿木他们的打法已经非常“残酷”，对我来说已经到了反应和操作的极限，我无法再参与其中了。诸如此类的原因，我跟阿木的往来慢慢少了起

来，尽管有时候放了学我也去街机房看他们对战，但更多的时候我是与女朋友一起逛街回家。时间就这样慢慢过去，街上的街机房一间间消失了，我跟阿木也高中毕了业，阿木去读了技校，我们见面的时间也开始变得很少。直到有一天，有人告诉我说阿木和玩游戏的朋友一起合伙开了个游戏机房，里面有七八台PS1代和土星机器，我就特意跑去看，果然找到了阿木。阿木看起来很开心，我跟他对战了几把《拳皇97》，当然我被打得一塌糊涂。之后我没事会经常跑去他的游戏机房里玩，后来知道这个机房阿木并没有入股，他只是在这里看店打工——阿木的家庭情况并不是很好。因为看店的原因，阿木练习对战游戏的机会很多，他的几个老对手，也是现在入股这个机房的伙伴水平也开始慢慢跟他有所差距，大家也纷纷开始把时间放在诸如陪女朋友之类的事情上，阿木的对手换成了常在机房里玩的年龄更小一些的孩子们身上。这些孩子当中有些人就像当初的我们，尽管年龄小，但是水平一点也不差。

时间就这样过去，有一天游戏机房也在街头慢慢消失了，变成了网吧。阿木的朋友又开了网吧，阿木还是在看店。这之后我看到他时，他明显不像原来看起来那么整天都很高兴了。这时候流行的游戏变成了诸如“星际”和“魔兽”一类，阿木在努力地在适应，但是要知道，一个街机仔和一个网吧玩家是天生流着不同的血液的，尽管阿木还能保持着不错的水平，但已经明显不能像原来那样笑傲众人了。这时候电子竞技的概念诞生了，我也离开家乡去了外地工作。有一年假期我回到老家时，在那家网吧里又找到了阿木，我笑着对他说：“你知不知道电子竞技？如果这玩意儿早诞生10年，你也许会成为一个职业玩家。”阿木叹了一口气，说：“我从来没想过玩游戏可以成为正规的职业，甚至成为别人的偶像……”他说这话时，我的思绪突然忍不住飘回到了过去，那些昏暗的街机房就像一个角斗场，一个充满好奇的纤弱孩子走进去，他能成为那里的斯巴达克斯，能赢得别人的敬畏，但当他走出那里时，他又变得什么都不是，可以被人随便欺负。此刻我看到阿木的眼睛里，分明写满了落寞。





《魔境战士》的美版和日版的宣传海报，感觉完全是两个游戏，由于一个游戏币就可以选择双打，所以很受玩家们的欢迎

在那之后我再也没见过阿木，因为后来我回老家时发现网吧已经换成了饭店。阿木其实还在我的QQ好友里，很少的时候我会跟他聊两句，他终于不再看网吧了，而是有了一份正式的工作，尽管很辛苦，一开始收入也不多。现在的他也几乎不玩游戏了，因为他发现现在流行的游戏里已经很难像以前那样依靠天赋与努力去赢得别人的崇敬——你只要有钱，肯舍得砸银子就能坐到老大的位置。有一次我跟他提到PSP很不错，可以在上面玩到以前在街机房中玩到的所有老游戏——阿木听了后竟然很惊讶。但他并没有表现出太大的兴趣，时过境迁，人的心态已经发生变化，当角斗士回到空无一人的角斗场，他可以回忆其当年的辉煌，但胸中的血液却无法再像从前那样燃烧起来。

有一次回老家，我意外地在一个聚会中见到了小凯——他是我朋友的朋友。他现在在做装修生意，说起以前的事来，他不禁笑着连连向我道歉，那之后几天他总是请我吃饭，说一定要把当初讹我的铜币全补给我。有一天吃完饭后一群人一起去了市中心的街机城，但我们找不到那些最最古老的街机游戏了，于是我们联了一把《三国战记2》，第一个币在第二关的一半就都死了，于是我们买了厚厚的一摞币来将其续通了关，然后相视大笑。

每个时代都有自己真正的游戏高手——注意，是真正的高手，不是那些毫无技术含量的人民币玩家。我们那个时代的高手是小凯与阿木这样的，现在的高手是Sky与Fly这样的。他们有些相同之处，例如他们都具有天赋，热爱玩游戏，可以靠水平来赢得孩子们的崇敬。但他们也有不同之处，阿木们的时代不能靠玩游戏换来任何收入，也不能在游戏里外泡到MM，那个时代甚至没有耐克与阿迪达斯、没有KTV、没有肯德基与麦当劳，有的只是那些简单的画面与音效组成的，却是魅力无穷的世界。阿木们的高手光环仅仅能在小小的机房里闪耀，走出那里后，就迅速消失了。就和那个年代一样，已经过去了，不会再回来。

我已经有好几年时间没有跟阿木在QQ上说过话。我不知道今天的阿木身在何方，过着怎样的生活。不知道他是否偶尔也像我一样这样想过：在那个一个铜币象征的不是一局游戏，而是一场战争的年代，我们也许可以很容易地赢得一场场战争。但随着我们慢慢长大，我们却很难赢得看似简单的生活。但我们也只能战斗下去，直到永远。



轰动一时的《战斧》，绝对是当年“跨平台”的奇幻游戏大作，最好用的角色是画面里最不起眼的矮人老头

波传

■ 易水寒风

大部分70、80后都有一段在街机厅、电脑室、网吧的青葱记忆，那里有闯关成功的欢笑，竞技拼搏的汗水，老板冷峻的目光，家长老师的责骂……当然，还有陪伴我们一起的游戏高人。有一些人生活中失意在游戏中寻找得意，而更有一些高人则情场考场游戏场到处得意，在你有限的游戏时间中，似乎永远超越不了无限强大的他……

（一）



“一波流”，顾名思义，就是抓住稍纵即逝的机会，集中全部力量一波击垮对手

波哥在我们街道是个挺有名的人物，不仅因为他有一个在当地黑白通吃神通广大的表哥，还因为他自己从小就被家长老师认为是个挺聪明的天才儿童。我们街道的小孩从小就认识他，每次我考试不及格的时候，我妈挽起袖子抄起扫帚的时候就号召我向他学习。

我当时特别憎恨他，厌恶他，鄙夷他，凭什么他和我一样放学跑去街机厅玩游戏，玩的比我晚比我疯狂，可是考试的时候却总是考的比我好？课堂上老师出一道难题写在黑板上，我们还在冥思苦想的时候，波哥一敲响指，“我知道了！”用轻佻的语气把答案公布出来，扼杀了我们探索的乐趣；放学后波哥带我去街机厅，教我打游戏，然后把我虐得满地找牙，接着被我妈发现拖回家臭揍一顿，最后考试成绩出来波哥遥遥领先……

有了这样光芒四射的人物，可以想象我们这些平凡孩子的童年长期生活在阴影之中。相信在大部分人的童年生活中，总有那么一两个被家长老师立为标杆的偶像，总有一个带领着大家去耍去玩的核心孩子王。长辈们的意愿是孩子们在一起能互相学好，而结果往往出乎家长的愿景：一个孩子关在家里也许能好好看书，一群孩子聚在一起就开始折腾了。波哥总是走在时代潮流的前端，带领着我们这帮瘪三们去开眼：“街机玩腻了吧？被哥虐够了吧？想玩点新花样？跟哥走！”

于是我们在波哥的带领下，走进一个偏僻的居民楼，在漆黑的楼道里拐来拐去，最后被带到一个铁门前。一个染着黄发、带着耳钉的青年开了门，打量我们一番，波哥说：“这些都是我的兄弟。”小青年点点头，“进来吧，最近公安查得紧，不过这里安全。4块钱一小时。”

于是我们有幸成为我们街坊第一批接触电脑游戏的在校学生。

（二）

时光飞逝，转眼到了临近高考。此时《魔兽争霸3》正席卷校园，成为男生课余饭后的焦点话题，我们的波哥也像伟大旗手一般引领着我们学校在当地魔兽界高歌猛进。波哥的成绩还是不错——注意，是不错，随着学习任务的繁重，波哥已经不能像以前那样学习游戏两手抓两手都硬了，不过用班主任的话说：“北大清华就算了，本地的一类大学还是没问题。可惜了，这么聪明的孩子，被那帮坏孩子拖下水了”——对此我们愤愤不平，班主任显然没搞清因果关系。

波哥显然也不担心什么功名前程，把大量时间都花在了《魔兽争霸3》上面，每天的晚自习都逃课去上网研究新战术，学校门口卖杂志的大爷都会笑呵呵地给他留下每一期的游戏杂志。有一次数学课上老师又出了道难题，看到下面的同学愁眉不展的样子数学老师暗自得意，突然发现波哥在奋笔疾书，暗自惊奇难道波哥已经破解了难题，于是拿起波哥的草稿本一看：兽人步兵，200金 3人口，护甲1，攻击力:平均19.5，HP700攻击间隔:1.6 ，移动速度: 270，建造时间:30…… （以上是“混乱之治”时代的数据）

功夫不负有心人，经过波哥多日的闭关修炼——其实是被关在家里不让出门——波哥的魔兽实力已经可以从虐鸟上升到虐人，并形成一套自己风格的战术：“一波流”。

是的，当我们还在处于游戏社会的初级阶段的时候，波哥已经拥有自己的战术风格了；当我们今天还在研究哪个终极兵种最猛、哪个英雄单挑最厉害、哪个技能最绚丽的时候，波哥已经专注于“能赢的战术就是好战术”。波哥只研究一波流，后期的怎么打他压根就不会，也懒得去研究，用波哥的话：“前十分钟你都挺不住，还谈什么后期？”波哥的一波流是怎么样的一波流呢？很简单，只在一张图，只用一种战术，你明知他会用，但你就是挡不住。EI上波哥用暗夜打兽族，首发恶魔猎手，把EI近点2处小怪练掉，同时双兵营爆女猎，英雄到2后带着2~3个女猎和小精灵，去对方家里种塔。

兽人有地洞你还TR？

白痴，地洞都在里面，你放外面就好。

剑圣那么猛，步兵血厚，打得过吗？

剑圣刚到2，装备不好，抽蓝打断药膏就可，步兵就2~3个，女猎可以玩操作。

TR风险太大了吧？

到对方家中，一般兽人在练级，都是残血，打断药膏就好。如果他打你的塔，你的兵就安全，塔没血退掉就好。这时候你的兵都健康，对方正面就打不过你了。

对方要是猥琐在家靠地洞箭塔呢？

用女猎占便宜，打建筑对方不敢修。自己的塔出来后，慢慢吃树前压，自己双兵营还可以出弩车攻城，注意打断对方药膏。

现在看来，这种简单的一波流漏洞百出，但在当时大家还在爆满人口乱A的时代，波哥的专研精神的确具有超前性。在经历了近百场(自称)的磨练后，波哥的一波流战术越来越成熟，他自身也不断改进和完善，比如几分几秒对方剑圣会溜过来，几分几秒小精灵可以潜人对方家中，几分几秒月井有多少水量，等等让我们瞠目结舌的精确计算。

在那个“电子竞技”还是一个新鲜的词汇的时代，波哥已经把游戏当做一项正经事来做。我们是为娱乐而游戏，而波哥却是为了胜负而游戏；我们在一次次胜利和失败后就把游戏抛之脑后，波哥却拿着秒表看录像算时间；我们尝试着新兵种、模仿网上的新战术，波哥却不屑于研究他认为没用的东西——付出的代价就是，波哥精于自己的战术不能自拔，完全不会其他打法。在我们轮番败给他之后，得出结论，只要挡住波哥的三板斧，撑到后期一定胜利。可惜我们没一个成功，波哥也很失望：“你们几个在我面前，就跟电脑一样没意思。”



Sky（左图）与Fly（右图），他们是无数年轻人心目中的英雄，很多人希望像他们那样将电子竞技当作自己的理想与事业，从这个角度而言，这些年轻人和那些幻想成为明星的少女，本质上面临着同样残酷的前景

于是波哥开始了上网对战生涯。最开始波哥还能虐虐鸟，等级高了就发现他的三板斧不管用。然后波哥是个执着的男人，是个专一的爷们，他从来不换新战术，不屑于研究网络上流行的常规打法，依然沉迷于如何发展完善它的一波流。经过无数次被破解、完善、再破解、再完善的循环后，波哥把他的一波流研究的炉火纯青，并且根据自己的风格衍生出了人类带塔一波流——他曾厚颜无耻地说Sky是偷师于他；暗夜野外兵营女猎流——2007年他看到Creolophus用这招大笑不止；亡灵蜘蛛骷髅绞肉车一波流——他说：以你们的APM根本不够驱散骷髅海。

从此我们更加厌恶他，因为圣斗士是不会败在同一个招数下两次的，而我们却无数次地被波哥的各种各样的一波流带走。在那个电子竞技处于混沌期的时代，能打出一种风格的人往往很容易成为偶像。波哥的名声也越来越大，在附近的几个高中男生中知名度也越来越高，甚至参加一些大型网吧的邀请赛了。崇拜他的小女生也越来越多，不过从原来的纯情小女生变成了网吧里的小太妹；跟他一起抽烟喝酒的兄弟也多了，不过从原来的发小变成了社会上认识的手下败将；他的名头也开始响了，从原来的“那个谁的表弟”到让人咬牙憎恨却又无可奈何的“职业玩家”。

然后一段时间，波哥成为他表哥一样的名人了。

我们还是我们，我们还要高考……

（三）

高考完后，我“侥幸”（班主任语）上了大学，而波哥出乎家长意料、在我们看来情理之中地连本科线都没过。波哥对此不屑一顾，“你们花一年时间读的书，哥花3个月就搞定。”于是波哥在父母的安排下复读了。期间波哥履行了他的诺言，一年的复读期他果真只花了3个月在复读，其他时间还在全市乃至全国转战——反正复读的学生班主任是不管的，波哥倒也逃课自由。那时波哥的QQ签名嚣张的写着：别不把游戏当回事……

往后我开始了新奇的大学生活，长期住在学校，波哥倒是很少见了。到了大二那年，复读的波哥又考砸了，于是曲线救国塞进一个不知名的学校。放假回家时，碰到很非主流的波哥，金黄的头发、性感的耳钉、银光闪闪的项链，潇洒地递了根烟给我，我连忙摆手说不抽，波哥带着当年鄙夷的眼神笑了，自己点上说：“你们读四年出来，还不是没工作？倒不如像哥这样，早点混社会，混出了名气，以后码头熟做事方便。”

我一如既往地点头。

波哥说：“VS多少级了？”

我尴尬地笑：“额……没玩了，最近在《魔兽世界》。”

波哥弹了弹烟灰，“网游有我打比赛赚钱吗？”

大三那年，听说波哥退学了，全心全意去做“职业选手”，我也全身心沉迷在网游中，无暇顾及波哥。又不知过了多长时间，当年一起魔兽争霸的朋友发来一个战报录像，说：“波哥打的，他参加了WCG预选赛。”

于是我诚惶诚恐的打开冷落已久的《魔兽争霸3》，开始膜拜缅怀波哥。这是一盘在EI上的战斗，波哥的人类在一本用了他专研多年的一波流，全家老小涌向对方暗夜，对手措不及防，死伤惨重，但依靠二发英雄熊猫顶了下来。一波流失败，波哥科技经济都落后，对手只要熊成型胜利唾手可得。但是一根筋的波哥拍下了双兵营，再次集结全家老小步兵民兵水人，顺路买上雇佣兵涌向对手家中。本来以为胜利就在眼前的对手，悠哉地攀科技练级，根本没料到一波失败的人居然还敢再来，家中没什么守备，于是到手的胜利就这么被一波又一波给带走了。

“打得不错，波哥应该晋级了吧？”

“是的，只是那小子输的窝囊，眼见到手的晋级权就给波哥这个只会一招的小子，咽不下这口气，找块砖头把波哥脑袋开了。”

……

我在想要不要去看望波哥——虽然我很嫉妒他，这么多年都活在他的阴影下。正准备给波哥打电话时候，转念一想，现在去找波哥肯定会拉着我去给他报复出头，到时候惹出事又很麻烦，我已不是十七八岁的年纪了。于是我怂

了，放下电话，安慰自己，“有他表哥在，我们操什么心？”

后来波哥销声匿迹了好一阵子，也没听到他继续去打比赛的消息。在这一年，波哥的“职业生涯”似乎走进了死胡同。从小到大，读书他是天赋最好的，游戏他是最勤奋的，写情书他的字是最娟秀的，打架也从来没人敢惹的。然而跳出了井底却发现外面的世界却没有想象中的简单顺利，他已经不再是长辈眼中的优秀孩子，也不在是同龄人中的领头羊，昔日荣耀的光环已经消失，一块现实的砖头把他从梦中拍醒，让我们的波哥从理想的山峰跌倒现实的谷底。

波哥一年没变的QQ签名改成“别太把游戏当回事了……”

往后又是一段平淡的日子。直到临近毕业，旧街坊几个发小聚会，才又看到波哥。据说在经历了现实的风风雨雨后，波哥已经很少抛头露面的打比赛了，不过还是一如既往地潇洒、娘气，只是发型和打扮都回归主流了——黄毛也不见了，脖子上的“狗链”也没了，开始假正经穿衬衫，并在上衣口袋里塞满了卡片，见到老同学就一人发一张：“这是我新开的水果店，有空常来啊。你不喜欢吃水果？看你脸上的痘痘就是缺乏维生素。没关系，你的女朋友总会喜欢的，水果养颜美容啊……”

发完名片后，波老板颇有当年风采，振臂高呼：“吃完饭都去网吧，好久没一起玩了。最近我在台服混，哥几个有没兴趣？我们这人数组个25人副本团没问题了，哈哈哈……”

我很崇拜他

■ 生铁

我要讲的这个人姓孙，至今还与我有所联系，他并没有从我的生活中消失，或者说从未从我的生活中消失过。他是我的初中同学，是班里体育最棒、身材最好、二头肌最发达、外貌最招女孩儿喜欢的那个男生，是班里男生的孩子头。而我则是班里的那个四眼儿——不仅是电视剧里，即使在现实世界中，每个班里都有一个他那样的孩子头（淘气，可聪明，成绩不是最好可老师还就最喜欢，大概因为老师也大都是女同志吧），一个我这样的四眼儿，还有一个胖子，和一个瘦高个儿。想起来这也是件神奇的事。

当你听过两个令人感慨的游戏高手的故事后，我的这个故事并不期待你得到什么感动。但把它写下来，或许可以使我多年的记忆有所释放。

我和他有个共同的相似点，那就是喜欢玩电子游戏。我们俩都是班里的游戏迷，即使到了今天也一样。只不过他玩《魔兽世界》而我不玩罢了。大概因为他运动神经比较强、反应快，所以是个玩游戏的高手。

由于我们比现在阅读这篇文章的您年纪都要大一些。所以，当时我们学校门口……还没有所谓的网吧、电脑房，而是一个小小的游戏机厅。这个游戏机厅里的游戏非常落伍，是上世纪80年代的8位机机能的街机。里面的游戏我记得很清楚，有《拳击》《功夫》《忍者》《西游记》——都是FC红白机可以完全移植的作品！其中的《忍者》是一个Q版忍者游戏，原名已不记得，有点类似于JALECO后来在FC上的《忍都》。

这些游戏都是80年代中期的作品，已落伍于当时主流游戏厅中的游戏，而它的机台自然也老旧得不行了。但这个机厅离学校最近，中午午休时间又短，在里面玩一会儿，聊胜于无。其中有一台机器是一款拳击游戏（有点类似于FC上的《泰森拳击》，但似乎画面还要差一些）。由于游戏开发技术水平的原因，那时的动作游戏操作都有些“滞”，人物动作有些不听使唤，因此要想克敌制胜，玩家操作摇杆时的力度难免就会大一些。因为机器做工很糙，孙同学在干掉了一个非常难对付的电脑对手后，他自己握摇杆的那只手的指关节也已经磨破了。可因为他玩得精彩，周围已经有几个人在围观了，他斗志上升，不动声色地把游戏进行到底。他手指出的血竟在摇杆下面划出一道圆圆的红圈！他对此露出毫不在乎的表情，就像动作电影里的那些俗套的混蛋主角一样，就这样一直到走出游戏厅，和我们说笑着跑回学校去——而那些血就留在那台机器的摇杆下面了，现在的读者听起来一定觉得有些无法想像吧？但这一幕放在当时的情境下，却再自然不过了——那所谓的街机厅，不过是大杂院里的住户在门口开的一间门脸房，不过十平米，摆下3、4台机器。但这一幕至今还留在我的印象里。



孙同学玩的是哪一款拳击游戏，我已经记不得了……

我们之后成了要好的朋友。我并不掩饰自己对他的钦佩。而他也很有那种男性领袖的气质。我们一起出去玩游戏时，他并不在乎钱财，往往分几个游戏币给我——要知道，在那个时代，我们的零花钱真的不多。我一个月的零花钱也只够买9个游戏币。

但玩游戏而不顾自己流血，还只是在精神面貌上给人以高手的印象。另一个使我认为他绝对可谓高手的理由是——他玩游戏时不仅反应快，而且心理素质很强，特别是在与人对抗类的游戏中，他能够在极为劣势的情况下沉着冷静，最后反败为胜！这种情况，我相信喜欢

电子竞技的朋友们，也会有很多类似的故事和回忆吧！不知你们的回忆是与哪款游戏有关呢？是不是《星际争霸》？而我们那时衡量竞技水平的最高游戏，则是《街头霸王2》！

观看这位孙同学玩《街头霸王2》，真的给我以一种潜移默化的人生体会。有些人，或者说绝大部分的玩家，在与人对抗的时候，往往因为一开始处于劣势而乱了阵脚，最后落败。我说过，那时孩子们都不富裕，1个游戏币是相当珍贵的，所以在与人对战时，一旦遇到对手的凶猛进攻，那种心理上的压迫感，很难用现在的游戏体验来形容，如果可以的话，那也只有电子竞技正式比赛中的最终决战了吧！而这位孙同学，则与其他人不同，在他控制的角色血格已经趋近于零时，他仍能保持冷静——这不仅仅是防守的能力，因为在“街霸”中，一味防守也是减血的！何况即便防守一流，也不是最后取胜的决定条件！在防守中反击，抓住机会，忘记自己的不利情况，这很有点史书上曹操大喊：“贼在背后，乃白！”时的气概。而对手这时往往也有些急于求功，一方面觉得对手即将战败，人这时的心理往往是想早一点把对手消灭掉，这首先决定了优势一方很难作到稳扎稳打，另一方面，在瞬息万变的对抗中，发现对手即使马上就要败了仍如此顽强，并且在渐渐地把两人的差距越拉越小时，优势一方心理也会迅速转向劣势——再没有什么比眼看就要成功时又功亏一篑给人的震动更大了。

通过孙同学，我从我最大的爱好——电子游戏中所体验到了人生中一个深刻的道理，即如果一个人不为劣势所动摇，继续奋战，他取得成功的机会就会大大增加；另一个道理是，防守永远比进攻更为重要。如果不是身处劣势时孙同学能有超乎于平时的防守水平，那么他也无法取得胜利。



在没有联线对战、电子竞技之前，格斗游戏就是最重要的体现电子竞技交互性的游戏类型，从这个角度去理解，它的发展、兴盛与没落，就都可以理解了

如果说我对电子竞技如今有什么浅薄的理解，那么全部都是基于如上的感悟。我是认真的。

我所认知的“游戏高手”

■ 大漠小虾

能够“插入”这个专题纯属偶然，我想我无法讲一个游戏高手的故事——我思考了一下，发现自己的人生简直就是个反高手主义者的成长之路。

关于高手，我能够分享的故事十分贫乏。打小我对这类人群的印象就少得可怜，我记得上初中时，放学的路线上开了一家“游戏屋”——之所以没用“游戏厅”这种称呼，是因为那地方实在不成规模。十平米不到的小黑屋里，一字排开数个FC，基本上都被《魂斗罗》爱好者所占据。我当时很奇怪，就问同去的同学，为什么他们都玩得一模一样。同学说，因为这鬼地方的老板按“命”收费，死一个人多少钱，这些好汉《魂斗罗》玩得久了，3条命能撑一个钟头，不玩这个玩什么啊？那大概是我唯一一次面对游戏高手心中肃然起敬——这些跟我差不多大的孩子省下几毛早饭钱就为了每天玩通一遍《魂斗罗》，是什么样的精神啊！但我心中的疑惑也由此而来：为什么他们每天玩一遍也不觉得烦？为什么要枯燥地“背版子”？


“好学生”是不会去玩游戏机的，玩游戏机的都不是“好学生”，但要把游戏玩好，也不容易呀……

我心中并没有“为什么他们不买个游戏机在家里玩”这种疑惑。就算当年“电子海洛因”这个名词还没有发明，在老师和家长中间也往往流行这样的潜意识：好学生是不会去玩游戏机的，玩游戏机的都不是好学生。这种结论当然不是100%准确，但在一定程度上还是准确的。我身边就有几个这样的同学，平时吊儿郎当，上课答不出老师的问题惹得哄堂大笑，经常还被罚站或被暴怒的老师一脚踹出教室，他们就是十平米小黑屋的主力军，脸上闪着熠熠的神采，一个人不死地打通某个游戏，像个英雄。可除了感叹一下他们的零花钱花得不是地方（就像看到报纸上说，某个贫困地区的父母用鸡蛋给孩子换方便面吃一样），我对他们从未有过敬畏之心。这并非出于自己是好学生的骄傲——实际上任何一个十多岁的孩子也会喜欢打游戏的，我只是天生对这些《魂斗罗》类的游戏没有爱。我真的无法理解“背版子”的乐趣，无法理解一遍遍打通同一个游戏意义何在。

也许这很容易引出另一个无法扯得清却有很多人喜欢想当然为自己和他人归类的话题：LU和CU。要我说，LU和CU的分野本就是个彻头彻尾的伪

命题。这种价值观注定了我和所谓的“游戏高手”没有交集，就算我身边的游戏早就更新换代，我也始终和那些容易诞生高手的游戏没有关联。我自己最喜欢的那些能够给我体验感的游戏——彻头彻尾向恐怖片致敬的《生化危机》、颇有悬疑和文艺片风范的早期《寂静岭》、在10年前渲染出美妙画面的《神秘岛》、永远有古迹可以探索的《古墓丽影》或《波斯王子》，以及已经搜刮了6万个瓶盖的《辐射3》，等等等等。我从未听说玩这些游戏还有高手和低手之分。你可能会说：嘿！《生化危机2》里你可以用豆腐撑多久？我想我大概撑不久——但我也不在乎，我只在意主线故事而已。我喜欢那种庞大场景旅行的感觉，或对未知的探索，而无法接受因为一些天赋，然后通过重复性劳动成为一个熟练工种。

就像一个人如果只打CS，就会觉得乌泱乌泱玩DotA的都是乡下农民一样，我的想法虽然没这么阴暗，可我毕竟不是《星际争霸》爱好者，也从未通关任何一代《魔兽争霸》，玩CS大概也只有手忙脚乱的份，我对它们从未有爱，也就不会去关注这些游戏怎样为国争光，这些游戏玩家怎么从辍学青年被包装成商业明星。我因为讨厌1999~2007年期间Bug成群的FIFA系列游戏而讨厌一切FIFA职业选手；我第一个记得住名字的电竞名人是孟阳，因为他出现在某品牌硬件的广告里；我听说苏昊曾在我大学时去过的网吧大战一夜，首先质疑的就是这个传闻的真实性，那些按下去就起不来的烂键盘真的能吸引这样的高手么？

有时候我很同情那些高手的处境，他们的确对某个游戏具有天赋，他们可能比寻常人更容易快速上手、更容易找到窍门，但为了保持高手的状态和地位，他们往往要付出更多的努力，而这种努力往往是种强迫行为，特别是上升到电子竞技的高度之后，其中的辛苦只有自己知道。如果他的确对这样的游戏有爱，那么一切尚可以理解；如果他并无多少爱，只是因为他可以在工作、生活之外找到一个高人一等、满足心中优越感的工具，那么作为高手也是种悲哀——我见过一些这样的人，他们根本不知道Valve Software是家什么公司、也不知道《星际争霸》的单人剧情是什么，他们认识这些游戏只是通过朋友介绍，他们精通这些游戏只是为了维持朋友间的亲密关系，然后忽然发现自己的天赋就这样体现出来，于是就开始研究这游戏玩法，于是日益精进——我可以理解这种心态，但我自己实在无法强迫自己这么做，也无法对这样的高手肃然起敬。



我要举的最后一个例子就发生在自己身边。你们也许知道，每天编辑部里都会上演足球大战。我面对的两位对手十分强悍，一位是盘带高手，恨不得从后场一路带球进门；另一位信仰“一条边法”，快速倒球去边路，然后大脚传中，随着PES2010里超级夸张的传中弧线划过，总有强力中锋一头把球顶进网内。我的套路不属于以上任何一种，我总是希望通过频繁的倒脚打出配合，创造进球机会，我想这样大概更贴近真实的足球吧！但这样的打法在PES2010里无疑效率不高，于是从比赛结果来讲，我总是要面对血淋淋的现实。我十分恼怒，我十分狂躁，但我不喜欢带球也不喜欢把足球游戏变成最简单的下底传中，于是我就更加不能向那些更懂得适应游戏的高手看齐了。

我对游戏高手的态度和感情着实比较苛刻，只因为我相信游戏是一种自然的体验——就算我不知道怎么能在《鬼泣》里录制极限视频，我也能够从这个游戏里得到我的满足。学习、工作和生活已经让人疲惫，就不要面对仅有的娱乐还去讨论高手低手之分了吧。

跋

我们为什么要做这样一个专题？

最初是想表达一个观念，即——每个时代、每个人年轻时都遇到过游戏高手。但这些高人并不都是在电竞比赛中成名立业，更多的则是埋没在平凡的人海中，走上了另一种人生路。他有这方面天赋，可几乎没几个人知道，因为他的天赋没有产生价值。可，恰恰是这些被旁人看起来普通甚至有些落魄的人，在他们玩游戏时，突生光辉，使我们佩服，在一个瞬间，成为周围观看者中的英雄！这瞬间的光辉，比其WCG赛场上最终站在冠军领奖台上的光辉，更值得令人咀嚼。它更能给我们一种生活的启示。那就是，我们中不是每个人都能上电视，不是每个人都能被人追捧，但是我们每个人都可能在某一个领域中成为一个英雄，哪怕只有那么一小会儿。

当然，我们一样可以成为“反英雄”，因为这一切都只是一场“游戏”，我们不必当真。



一切都是一场游戏，但正因其“无用”，所以留给我们的回忆更深刻

阿尔法协议
Alpha Protocol

■江苏 慢悠悠

谍战题材RPG《阿尔法协议》（以下AP）的发售日已经临近，这款混血形态作品引发了潜入类动作和角色扮演两类游戏玩家的共同关注。在这个最新公布的视频访谈中，项目主创马西·罗瑞为我们详细解说了游戏的“安全屋”系统。

信息中枢

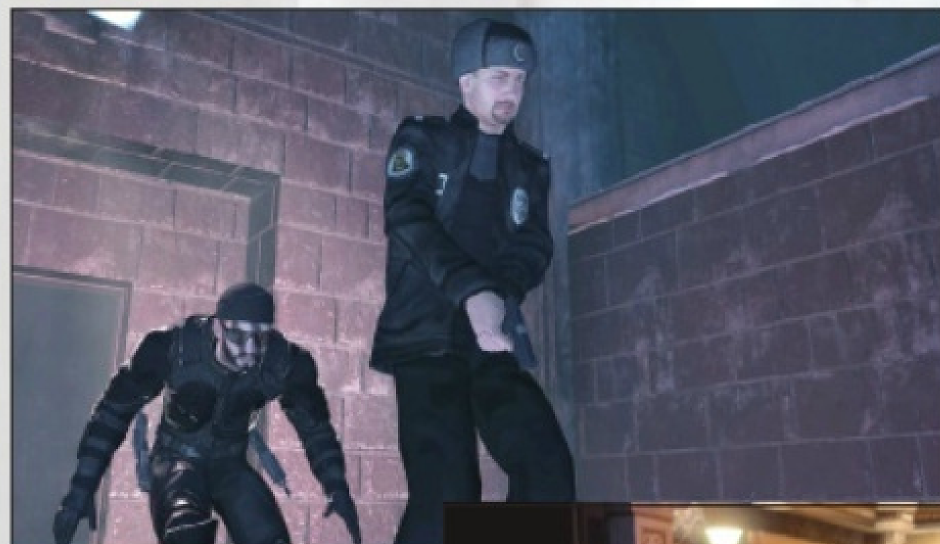
所谓安全屋（Safe House），顾名思义，就是间谍开展活动过程中用于藏身、存放装备和联系上级的藏身点。在AP中，中央情报局探员迈克尔·萨顿卷入了一场全球阴谋，他将辗转于沙特阿拉伯、罗马、莫斯科和我国台湾省的台北市，阻止国际恐怖组织的大规模袭击计划。每个城市中都会提供给迈克尔这样的一个安全屋，它也是主角纵横谍海的起点位置。

安全屋的核心，是一台拥有三个显示器，代号为“票据交换所”（Clearing House）的超级电脑。玩家可以通过它来收取来自CIA和世界上各个委托人发来的电子邮件，其中包含有最新的主线任务指示、支线任务以及行动情报。“票据交换所”还可以连接到中央情报局外勤支援部门的仓库，以及黑市武器商人所开设的“淘宝网”上，用以订购所需要的新式装备，在下一次回到安全屋之后，你就可以获得由“快递公司”送达的包裹。

武器仓库

在安全屋中，玩家可以就武器进行修改和升级。以最基本的手枪威力，你可以就外形、口径、瞄准镜、弹夹和附加装备栏容量进行升级，以提升枪械的性能。这里需要指出的是，AP中的“改枪”和以《生化危机4》为代表的动作射击游戏中的改枪有很大的不同：迈克尔所使用的枪械，更类似于A-RPG主角手中的那些由各种数值和属性组成的武器，而改枪过程，就类似于给那些冷兵器配置符文和宝石，用以提升武器的性能极限。随着枪械的升级，一些特技也会陆续被解锁，比如我们在演示视频中看到的手枪的秒杀特技，可以在战斗中暂停画面，然后用鼠标锁定一群敌人（上限为4人），接下来迈克尔会在定格结束后对目标实现瞬杀——不知道是不是《细胞分裂——断罪》的“Mark&Execute”系统给予制作组的灵感。

在防具方面，安全屋可以提供战斗和潜入两大种类的盔甲，前者能够提供较高的防护能力和较多的道具存储格，分为综合人体装甲、战术战斗盔甲和高级战斗盔甲三种等级。后者则可以提供较好的伪装度，以保证玩家在潜入任务中的安全，它的三种等级为夜行者护甲、战术潜入护甲和高级潜入护甲。



当我悄悄地走到你的后面……



这次难道又是阿拉伯人在背后搞怪?

个性舞台

在安全屋的衣帽间中，迈克尔不但可以更换服饰，而且能够给自己进行全方位的伪装，嬉皮士造型、阿拉伯头巾胡子男、英伦绅士、政府官员等各种造型，将会让迈克尔以“一人千面”的姿态，在充满凶险的情报战场上纵横驰骋。

与《刺客信条2》的Ezio所拥有的乡村别墅类似的是，迈克尔也可以将任务中获得的战利品摆放到自己的安全屋中，他的行动基地将成为展示其个性的一扇窗口。

●类型：角色扮演　●制作：Obsidian　●发行：SEGA
●发售日期：2010年6月1日　●期待度：★★★★

极品飞车——世界之旅
Need for Speed：World

■江苏 老黑

2001年，EA曾经推出过一部的大型线上竞速游戏——《汽车城在线》（Motor City Online）。现在，一部全新的开放式多人RAC作品——《极品飞车——世界之旅》（以下简称NFSW），将在今年年底与对速度有着无限渴望的玩家们见面。

庞大的竞速舞台


NFSW相当于NFS系列的一部总结

自2005年开始，NFS系列就在构建两个开放式的竞速舞台，它们分别是《最高通缉》中的石港（Rockport），和《生死卡本谷》中的帕蒙特城（Pakmont City）。NFSW将会打通这两座虚拟都市的边界线，全新的画面引擎，不仅仅会复刻玩家们所熟悉的赛道，而且会对原有的城市和赛道布局进行修改和扩充。由于EA上海分部参与了游戏制作，因此在NFSW中我们会看到很多原汁原味的中式风格赛道。

在实现赛道的二合一之后，《最高通缉》和《生死卡本谷》中的那些个性项目的角色也会在NFSW中登场，Razor Callahan和Darius可能成为你的伙伴，也可能是以竞争对手的身份，向你发出强劲挑战。

游戏的大地图上，可以找到服务器上所有玩家的位置。你也可以用过滤功能，只显示自己的好友位置，然后以瞬间转移的方式，直接移动到所选对手的位置。除了主打的多人模式以外，游戏也提供了单机模式。只要处于联网状态，发车前其他在线玩家都可以以Drop-in方式登入赛事，取代AI车辆，与真人对手一较高下。

目前Black Box对外演示的DEMO中，只提供了一辆2007版Mazdaspeed 3用于“试驾”，从视频中可以看到，NFSW并没有采用《变速》的模拟风格，也并不是NFS传统的“超级系”作风，而是介于二者之间，其操控特点类似于《保时捷之旅》。

个性化改造

每场比赛结束以后，根据任务目标的完成度、车辆损毁程度等条件，玩家会获得“名声点”（经验值），你可以用于购买各种个性化涂装、车内饰品，也可以对赛车的各大核心组成部分进行升级改造，提升其性能。

NFSW是一款MMO游戏，玩家的赛手等级也会随着经验值的累积而提升。每次升级之后，玩家都可以为自己的爱车选择一项特殊能力，如延长NOS加速的使用时间，或者是增加车辆在对抗过程中的“皮实”程度。在接下来的升级过程中，玩家既可以选择新的特殊能力，也可以将宝贵的升级权限留给那些已有的特殊技能。不停的提升赛车的“抗击打”能力，最终可以打造出一辆名副其实的“小钢炮”。

目前NFSW的开发度还很低，主要游戏特性将会在今年的E3大展上进行集中展示。我们也应该看到，NFSW的定位，是一部“集NFS系列之大成”之作，喜爱这一系列的玩家，应该会对这款作品重点关注。P


NFSW中出现了很多中式建筑，不知道这是否是进军中国市场的信号

●类型：竞速 ●制作：EA Black Box&EA Shanghai ●发行：EA
●发售日期：2010年第四季度 ●期待度：★★★★

幽灵行动——未来战士
Ghost Recon：Future Soldier

■江苏老黑

视觉隐身一直是军工研究者和尖峰勇士们梦寐以求的科技，不过游戏玩家们早已经在游戏中体验过所谓的“光学迷彩”，乃至更为高端的“章鱼迷彩”（MGS4）。汤姆·克兰西名下的精英部队“幽灵”扔掉了老旧的“综合战士系统”，换上了一套全新的高科技强力装备，这使得他们成为实至名归的“未来战士”。单人动力盔甲打破了士兵的生理极限。模块化步枪使得士兵手中的一支武器能够满足各种战术条件。隐身系统的装备，更是改变了特种部队的作战模式。“战争改变了”，《幽灵行动——未来战士》（以下简称GRFS）预告片中的这个短句，宣告了玩家将会踏入真正意义上的未来战场。根据制作人Jean Bernard Jacon的说法，未来战士就是一架“长着两条腿的F-16战机”（怎么不说是F-22呢）。

美俄冲突 一触即发


换装后的幽灵部队真的让人有些认不出来了

2025年，激进党派赢得俄国总统大选，不久之后，俄军大举入侵了一个盛产石油的北欧国家。为了以最小代价结束战争，美国政府派遣幽灵部队潜入俄罗斯，对其战争机器的操纵者实施斩首行动。在GRFS中，玩家将扮演幽灵部队的新任领袖Kozak（在《末日战争》和《鹰击长空》的剧情中，已经交代了原任长官米切尔的下落，他已经荣升新成立的JSF部队的司令官）。在每个任务开始前，玩家可以选择扮演四种战场角色：侦察兵、工程兵、狙击手和领队，这就意味着每个任务中玩家都可以获得四种完全不同的战斗体验。

制作人表示，“未来战士”们所使用的高科技装备，均基于国防部高级计划署（DARPA）的研究，即便是看上去颇具未来感的隐身装置，也并非是杜撰出来的。这种使用“元材料”（Meta Meterials）打造的“隐身斗篷”能够让周围的光线发生扭曲，从而实现光学迷彩的功能。在预告片中，我们看到了士兵们在静止不动的情况下，可以在敌人眼皮子底下实现完全隐形。移动时，隐身效果会产生一些损失，士兵的轮廓会暴露出来，但依然可以保证玩家不会在中远距离被敌人发现。

职业系统

《幽灵行动》的单机战役一直都没有兵种划分的概念，你的战场定位取决于战前整备画面中所选择的武器。GRFS引入的职业系统，将会改变系列的这种传统，而且还会大大扩展玩家们的战术体验。你所选择的并不是一身专属“行头”，而且还会包括该职业的全部技能和战术。Ubisoft目前公布了其中两个兵种的资料：

工程兵可以发射电磁脉冲，它能够瞬间摧毁周围敌人的电子设备，甚至可以让敌人的装甲车辆、UAV侦察机和无人炮塔陷入瘫痪。他们还随身携带有一个无线手柄，用于控制战地机器人，这种四轮小家伙装备有尖端的侦察设备和武器系统，能够让小队在高威胁区域外围，以遥控方式完成任务。工程兵的背部盔甲中安装有一门迷你迫击炮，队友在发现目标之后，能够将数据实时传送给工程兵，从而引导曲射火力准确命中敌人。

指挥官是小队的核心，他的主武器是“尖峰战士”们曾经使用过的MR-C（modular assault rifle）步枪的升级版，除了发射北约制式弹药以外，还能附加霰弹枪、掷弹器、抓钩枪等特种组建。此外，指挥官携带有一支战术刺刀，可以割开铁丝网和敌人的电线，打乱其防御部署。

●类型：动作射击 ●制作：Ubisoft Paris ●发行：Ubisoft
●发售日期：未定 ●期待度：★★★★

熟悉的王子又回来了，也带回了血腥和暴力

波斯王子——遗忘之沙
Prince of Persia: The Forgotten Sands

■广东神之影

5月28日，《波斯王子》电影版将在全球同步上映，这部改编于育碧畅销游戏《波斯王子——时之砂》的魔幻大片已成为近期最热门的电影之一。原计划定于2009年上映，但因档期跟《变形金刚2》“撞车” 而被迫延期一年，不过这丝毫不影响玩家、影迷的热情。在电影上映之际，育碧也将趁热打铁，推出一款全新大作《波斯王子——遗忘之沙》，希望通过另一屏幕为大家讲述王子的冒险故事。

血腥暴力，风格回归传统



沙魔军队敌我不分，将会是主要敌人



放出一堵火墙让沙魔士兵无法靠近

尽管“波斯王子”三部曲早已宣告终结，但育碧始终不愿放弃这个知名品牌，时隔三年之后再度推出《波斯王子——重生》，本打算重新缔造一个“童话”三部曲，但没想到卡通风格、不死设定等创新遭到了众多骨灰级玩家的抗议。虽然育碧死不承认这一代的失败，但事实摆在眼前，游戏销量确实不尽如人意。没过多久，育碧又悄然公布新作《波斯王子——遗忘之沙》的消息，大家起初还以为是“童话”三部曲的第二作，只关注游戏风格将何去何从。随着数张截图的公布，结果却出乎大家的意料之外，育碧终于放弃美丽的“童话”风格，让游戏回归“波斯王子”三部曲的惯有风格，将血腥暴力进行到底。不过，一些细心玩家也会发现，此次《波斯王子——遗忘之沙》的发售日期定于5月，是这个系列第一次选在非圣诞档期发售。虽然大家都知道育碧想借助电影宣传来造势，但通过对某美术监制的采访，我们从中掌握了一些秘密。据这位仁兄透露，《波斯王子——遗忘之沙》项目早在《波斯王子——重生》发售之前就已启动，完全没受到《波斯王子——重生》的不良影响。相反，他认为《波斯王子——重生》深受新玩家和女玩家的喜爱，育碧绝不会轻易放弃这个系列。至于这番话是否只是这位仁兄随口说说，估计还得过个一年半载才能证实，但不管如何，至少大家还是等来了自己喜欢的《波斯王子》。



战斗基本都是一对多，不再是一对一

延续时之砂的故事

游戏风格的回归，其主要原因并不在于育碧的悬崖勒马，而是在于故事背景的需要。此次的《波斯王子——遗忘之沙》并非“童话”三部

●类型：动作 ●制作：Ubisoft Montreal ●发行：Ubisoft
●发售日期：2010年6月1日 ●期待度：★★★★☆


飞檐走壁依然是王子的招牌动作


发出龙卷风将沙魔士兵吹散

曲的续作，也非新系列的开篇之章，而是“波斯王子”三部曲的补充章节。新故事设定在《波斯王子——时之砂》和《波斯王子——武者之心》之间，即王子使用“时之匕首”成功劝服父亲萨鲁曼退兵之后，王子为了成为优秀的领导者，不惜远赴兄长马利克的王国求教。那里曾是所罗门统治的帝国中心，传说还隐藏着一个惊人的神秘力量。当王子抵达这个王国时，他发现整个王国处于战乱纷争之中，周边国家为得到那个力量不惜引发战争，而马利克的军队无法招架众多敌人的轮番进攻，只能退至城堡内死守。就在城堡将被攻陷之时，王子和马利克决定使用时之沙的古代力量来拯救这个王国。随着古代力量的封印解除，黑牛（Dahaka）率领的沙魔大军从地下复苏，虽然它们轻易击退了入侵者，但却是敌友不分，让这个王国蒙受新的威胁。为此，王子将展开一段新冒险，对付整支沙魔大军……

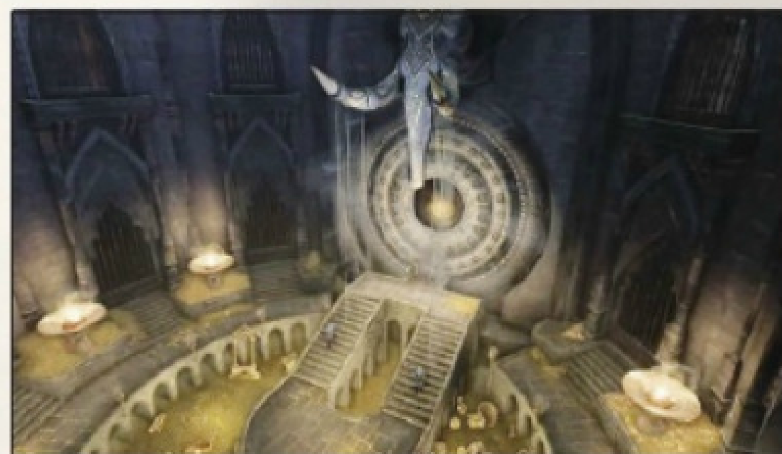
《波斯王子——遗忘之沙》的出现，不仅填补了“波斯王子”三部曲的空白，同时也为大家解答了曾经遇到过的疑惑。例如黑牛的身世之谜、沙魔大军的存在等等，都是大家颇为感兴趣的内容，游戏则会为大家一一交代清楚。

混战，大规模快节奏

在战斗方面，跟《波斯王子——重生》相比，《波斯王子——遗忘之沙》的战斗系统有了翻天覆地的变化，它不再是以前的一对一决斗，而是一场场大规模的混战。在游戏初期，遇到10名敌人围攻实属正常，这仅是一场小规模混战，到了后期，同时对付50名敌人则是屡见不鲜。面对数量众多的敌人，王子也不再是以前的王子，他的实力有了很大提升，例如全新的近战组合攻击，能够连贯地将攻势从一个敌人转向另一个敌人，随便出手五连击就能解决半打敌人。同时，游戏还取消了格挡设定，这也意味着混战将是一场快节奏的战斗，在敌人的凌厉攻势之下，你无法利用格挡寻找反击机会，只能通过不断翻滚躲避攻击，或通过主动出击瓦解攻势。


冰刺攻击直接给敌人造成伤害


将敌人一脚踹下城墙


解开时之沙的封印，召唤沙魔军队


利用水元素冻结水柱，再借助它往前跳

不仅如此，《波斯王子——遗忘之沙》还为王子准备了一个升级系统，击败敌人收集回来的沙子不再用于“时间能力”的恢复，而是用来换取经验值，或者对王子进行升级，例如提高生命槽、解锁移动方式，提升武器伤害等等。通过官方公布的试玩视频，我们能看到王子从高空跃下，落地时发出一个超炫大招，瞬间秒杀所有敌人，这种爽快感则是“波斯王子”三部曲从未有过的，据说这是为了从《战神Ⅲ》那里抢回流失玩家做出的举措。

全新的元素能力

“时间能力”向来是王子的招牌技能，也是唯一技能，而在《波斯王子——遗忘之沙》里，“时间能力”则不再是王子的唯一。随着游戏的不断深入，王子将会掌握水、土、火、风四种元素的能力，每种能力均能在战斗或冒险中发挥出很大作用，例如王子利用土元素可给自己穿上一副岩石盔甲，也可在地上耸立一根石柱，借助石柱攀至高处；王子利用水元素可向敌人发动冰刺攻击，也可冻结沿途的瀑布或水柱，使其变成可前进的道路；还有，利用火元素能放出一堵火墙，阻止敌人靠近；利用风元素能产生龙卷风，瓦解敌人围攻。不过，这些能力并非王子天生具有的，似乎需要解救被封印多年的元素精灵，才能获得这些能力，试玩视频里出现的白色宫殿则是这些元素精灵的封印地点。P

CRYSIS 2

"孤岛"已成为过去式，
纽约大都市引爆新的危机

孤岛危机2
Crysis 2

■广东神之影

在E3来临之际，大家的饭后话题开始转向一些已确定参展的知名大作上，例如《席德·梅尔的文明V》《孤岛危机2》《死亡空间2》等等。大多数是保密工作做得不错的经典续作，其中最受人瞩目的游戏莫过于高调亮相的《孤岛危机2》，新一代引擎的强势登场必将推动整个游戏界的发展，而幸福的玩家们也在琢磨着如何度过这场"显卡危机"。

世界末日来临

作为一款续作，《孤岛危机2》将延续前作未完的故事，前作出现在朝鲜半岛的外星人只是小试牛刀，蓄势待发的它们很快对地球发动了猛烈攻势。2023年，即前作3年后，里约热内卢、伦敦、东京、纽约等大城市惨遭沦陷，所有地区变得支离破碎，简直就如世界末日一般。在这危急时刻，前作主角诺曼德（Nomad）再次临危受命，担负起拯救地球的重任。至于剧情将会如何发展，制作组对此一直守口如瓶，不愿意透露一丁点内容。不过，他们意识到前作剧情缺乏原创色彩和细节描写，最终结局也略显老套，承诺《孤岛危机2》会着重改善这些问题，给大家一个紧凑且引人入胜的故事内容。因此，大家在游戏里会有多种途径去了解故事背景，例如通过扫描尸体、窃听谈话、收集录音等等，从而掌握不为人知的秘密或信息，包括外星人所在之处为何会变成冰天雪地的秘密。此外，根据某设计师的采访爆料，《孤岛危机2》单人战役的时间长度约为15～20小时，过程依然是线性发展，最终只有一个结局。


步兵、坦克、直升机，都是潜在的危险



第二代生化纳米装

尽管又是一场抵抗外星人入侵的战斗，但诺曼德的敌人不仅只有外星人，游戏里依然会有第三方势力与之为敌，这次不再是军备落后的朝鲜军，而是一支装备精良的神秘军队，它们暂时被称为"行动步兵团"（Crynet Ops Infantry），经常在断垣残壁的街道上巡逻，是大家前期遇到的主要对手。

不再是孤岛丛林

在年初召开的游戏开发者大会（GDC）上，《孤岛危机2》曾公布了一段试玩视频，当时令全场观众叹为观止。大家惊讶的不仅是游戏的逼真画面，毕竟这是有目共睹的，更多惊讶的是作战环境完全出

●类型：主视角射击　●制作：Crytek Studios　●发行：EA
●预计发售日：2010年10月　●期待度：★★★★★


纽约是《孤岛危机2》的第一站


躲在高处攻击拥有很大的优势

乎意料之外，它不再是美丽苍翠的孤岛丛林，而是一个如同废墟的城市街头。以前的丛林作战一去不返，常见的城市巷战成为了最新“舞台”，一些玩家不禁怀疑这也许是为进军家用机而做出的不得已改动，毕竟家用机性能有限，无法承载如此之多的树木模型。因此，《孤岛危机2》选择了美国纽约作为城市巷战的第一站，繁华的曼哈顿金融区仿佛经过飓风袭击，整个城区遭遇毁灭性打击，由于一架外星飞船坠毁在大街上，大家不得不逗留此地展开调查。至于后期战斗是否蔓延至世界各地，目前还没有统一的说法，可能要辗转其他城市，也可能只有纽约一个城市，但唯一能肯定的是，纽约不会像前作那样出现冰天雪地的情况。

随着作战环境的改变，城市巷战也给大家带来了新的挑战，例如全新的垂直作战方式，以前几乎是在同一个水平面上战斗，现在却能爬至高处或跳进低处进行攻击，从上往下或由下往上，行动不仅自由，而且作战优势明显，一些摩天大楼的楼顶拥有相当好的位置优势，在那里发动袭击简直是毫无后顾之忧。通过试玩视频，我们看到主角诺曼德不仅能跳上汽车、跳进弹坑等不同高度的地方，还能在充满弹孔的墙下滚过，甚至能从一个建筑物跳至另一个建筑物，战斗自由超乎大家想像。

第二代生化纳米装

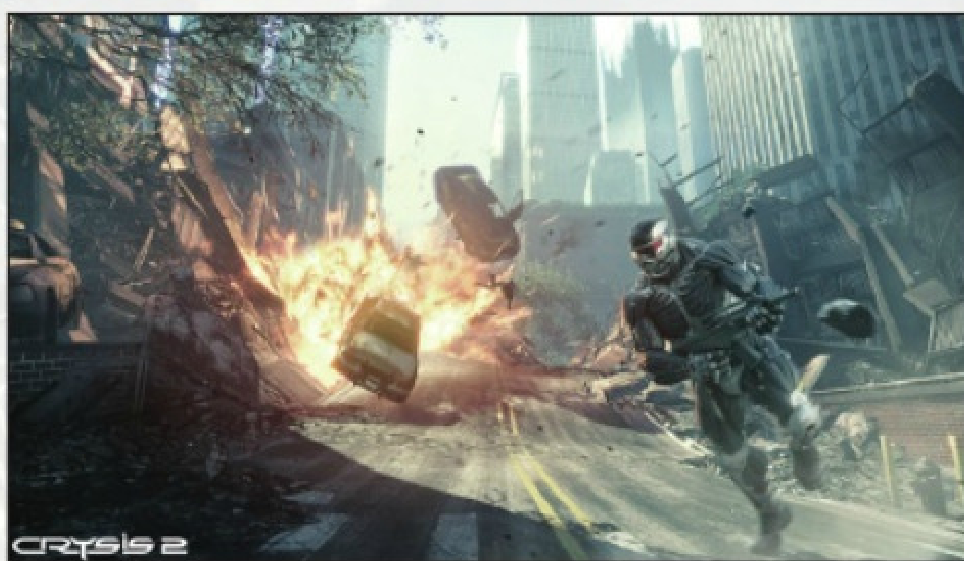
几乎每一款成功游戏都会有其标志性的东西，早已名声在外的“孤岛危机”系列也不例外，主角身上的生化纳米装便是最显著的标志，这个高科技产品使得每一位主角都拥有单枪匹马独闯龙穴的实力。由于面对的敌人更为强大，因此《孤岛危机2》推出了第二代生化纳米装，它跟第一代相比，造型上没有太大的差异，能力上倒是有不小的变化，这个变化主要体现在各种模式上。虽然第二代生化纳米装仍具备四种模式，但它仅保留了护甲模式、力量模式和渗透模式，原有的速度模式已被新增加的战术模式所代替。此外，第二代生化纳米装还拥有附加模块系统，每添加一个附加模块，就能增强某种模式的能力，虽然目前尚不清楚这些附加模块有哪些，但已知道部分模式的增强效果，例如增强后的战术模式能指示射击方向，增强后的力量模式能反射自己所受到的伤害，增强后的渗透模式能显示敌人热能，即使对方躲在墙壁后面也能看到。

护甲模式：能力跟第一代一样，依然通过能量消耗来抵消伤害，唯一变化的是声音效果，使用时能听到生化纳米装表面逐渐变硬的声音，被子弹击中时的声音也变得更清脆；

力量模式：融合了第一代的速度模式，使用时能同时拥有力量、速度两个爆发性极强的能力，近身攻击时不再使用枪托，而是挥击自己的拳头；

渗透模式：能力跟第一代一样，依然通过能量消耗来使自己处于隐身状态，主动攻击或能量耗尽则会立即现身；

战术模式：新增加的模式，使用时能拥有窃听、扫描的能力。窃听能力能听到敌人在远处的对话，但有可能遇到噪音干扰；扫描能力能收集敌人信息，包括尸体和武器，还能给敌人或武器做标记，以便掌握行动路线。P



巧用新模式能力，依然能单枪匹马独闯龙穴


行动步兵团经常在街道上巡逻


纳米装四种模式比以前更为强大

世界超级摩托车锦标赛X

SBK X：Superbike World Champion

■江苏 老黑

摩托车竞速游戏系列《世界摩托车锦标赛》一直以来都是以阿拉伯数字来表示系列作品序号，这部在2010年推出的最新作品，却采用了一个“X”。项目总监Michele Caletti表示，“X”可以解读为罗马字母的10，也可以解读为“次世代”作品所应具备的全方位进化。因为SBK X将会使一款启用全新图像、物理引擎，并且加入更多贴心设计的作品，目标直指风光无限的MotoGP系列。

更多角色扮演体验

本作采用了《尘埃2》的角色扮演设计，玩家的视角不再仅仅局限在风驰电掣的赛场，而是拥有了更多赛手生活的互动体验乐趣。走进你的车库，你可以和技师就摩托车的调校进行沟通，他们也会根据下一场赛事的路况特点给出合理的建议。驱车驶入训练场，你的教练会通过示范动作和训练赛中从蓝牙耳机中传出的指示，告诉你刷新极限成绩的要诀。推开办公室的大门，美丽的女助理会拿出一大堆赛事邀请和商业赞助的合同，等待你在感兴趣的项目的最后一页签上大名。

自定义角色创建系统

并不“弱智”的街机模式

模拟向玩家向来对Arcade Mode嗤之以鼻，但它却是吸引轻度玩家必不可少的游戏要素。在SBK X中，制作组对街机模式进行了重点设计，使得即便是高端玩家，也难挡其魅力。在简化操作和淡化物理性的同时，街机模式赛事并不全都是要求玩家拿到第一名，而是为玩家安排了一些有趣的限制条件，比如给你一辆安装有即将报废引擎的赛车，你的任务目标是开完这条赛道，唯一的要求就是不要沦为最后一名——听上去似乎很容易，但玩家既要保持一定的速度，同时也不能因为提速太快而造成惨烈的爆缸故障。



雨天比赛不仅仅让赛车难以操控，而且还会让玩家对路况的观察也变得更加困难



优化后的街机模式，使得即便是高端玩家也能够从中获得乐趣

铁盒中的秘密

与往年不同的是，SBK X此次将发行限量收藏版，藏在大铁盒中的除了游戏本体以外，还包括有一个印有游戏Logo的特制头盔，以及关于去年世界超摩大赛得主Ben Spies追风之旅的纪录片DVD。

此外，收藏版游戏中还包括有扮演车坛前辈，去完成那些经典比赛的隐藏模式，可供体验的那些传奇英雄们包括Neil Hodgson和Max Biaggi这样的重量级车手。这一特别模式可以通过Xbox Live以800MS点的价格购得。对于PC版玩家，似乎只能硬着头皮去买下大铁盒，方能体验这一“核心向”内容。

●类型：竞速 ●制作：Milestone ●发行：Tradewest
●发售日期：2010年6月 ●期待度：★★★☆

经历了十多年岁月的洗礼与发展，即时战略涌现了不少的经典作品。《帝国时代》让人梦回那个吹角连营，铁马冰河的时代；《星际争霸》则凭借严谨的设计，多变的战术，一举推动了电子竞技的发展；而多人互动性极强的DotA（DotA的核心趣味在于策略与对抗，笔者认为把这类游戏归为RTS比RPG更合理）更是当前最火热的即时战略游戏。不同的时代有不同的经典，从设计思想的角度来分析，经典RTS们除了共性，还有形色各异的个性，绝非千人一面……

平衡，其实不那么重要
——浅析RTS的设计与发展

■四川 周琪

休闲路线RTS的成功关键——战场指挥官的代入感

即时战略游戏诞生之初是以让玩家体验战场指挥官的感觉为目标，这类游戏的策略性与平衡性往往不是强项。《命令与征服》系列更是在不断地坚持自己的游戏设计理念——谁说RTS最要讲平衡性？毕竟大多数玩家不是电竞迷，他们只会把注意力放在战役或者虐AI上。而他们最向往的是战争的恢弘与厚重，以及指挥千军万马的感觉。本类经典作品都在这点上有着突出表现。红警系列取材于冷战时期这一玩家最熟悉的背景，开场便是军事迷们“期盼已久”的美苏大战，再加上美女副指挥从旁辅助，“指点江山，主宰世界，博美人一笑”的体验为红警系列赚到了极高的人气。如果说红警系列的设定为取悦玩家而有些过于玩世不恭，那么《帝国时代》与《突袭》这些严谨派的代表作则能让你领略真实战场的魅力。它们的兵种等许多设定都是立足于真实的历史，有着极强的代入感和厚重感，力图为玩家塑造一个真实的战场。

无论是上述的哪一种，它们往往背景设定都取材于现实，这比建立在幻想世界的游戏能更快的抓住玩家的眼球，使其迅速地融入游戏所渲染出的战场氛围。同时，许多此类RTS都会采用“不造兵流”设计，节奏偏慢。注重战场体验的RTS往往会像RPG一样加入众多的剧情CG与人物对白，部分作品如《英雄连》《冲突世界》甚至通过对战争中士兵心理与情感的细腻刻画让玩家获得了如同RPG般的代入感与体验。很多时候，这些RTS更像一款RPG，只是将单调重复的打怪练级换成了与AI之间的战术博弈。

总之，能否在短时间内向玩家展现一个令他向往的战火世界是该类游戏能否成功的关键。



微软在游戏机平台上也敢制作RTS游戏，《光晕战争》并不讲究什么平衡性，而是将重点放在了讲故事和气氛营造上面


营造氛围为主的《帝国时代》


卖点都在世界观和气势上的《魔戒——中土大战》

策略路线RTS的成功关键——迅速吸引核心玩家

想体验指挥官的人多了，自然会有人去争“谁是更棒的指挥官”。于是有着极强的策略性，通过对抗的乐趣来吸引玩家的RTS传奇——《星际争霸》诞生了。而暴雪也在用十年磨一剑的精雕细琢来阐述他们的理念——与人斗，其乐无穷。虽然痴迷于战术研究的核心玩家只是少数，但它们却是让RTS长盛不衰的基石。走战术路线的RTS往往生命力更强。

无论“星际”或“魔兽”，他们的背景都取材于幻想世界。表面上这样很吃亏，因为制作者需要花费更多的精力来设计与描述背景，而玩家也需要大量时间来了解这一背景，不易迅速产生代入感。但取材于幻想世界也有其独到的优势——更好地为策略性服务。在暴雪的RTS中，近战兵种往往基础属性优异，战斗力强；远程兵种脆弱，但如果合理利用地形与阵型，可以提供非常可观的攻击输出；空军无法正面与防空兵种作战，却可以通过游击与骚扰牵制对手，各具特色的魔法兵种或英雄则可以利用独特的技能扭转战局。如此多元化的兵种体系让暴雪的RTS有着无可匹敌的策略性。反观取材于古代战场的《帝国时代》，时代背景决定了里面不可能有空军，魔法兵种也只有单一的僧侣，兵种体系相对逊色不少。而取材与二战的《突袭》等RTS，为了追求真实性，兵种体系也无法做到像暴雪RTS一样的立体化与多元化。取材于现实的游戏拥有代入感优势的同时也受制于现实，无法用天马行空般的设定为策略性服务。

走战术路线的RTS能否成为经典的关键就是能不能迅速吸引一批热爱战术的核心玩家。《星际争霸》的许多设定在当时都是非常前卫的，如让侦察的地位大大提升的战争迷雾；可以瞬间改变战局的战场催化剂——魔法兵种；分矿及双资源的设定等等。每个设定都能让当时爱好战术性的玩家听后为之一震，然后热血沸腾地投入到战术研究中。《魔兽争霸Ⅲ》（War3）同样如此，英雄的设定光一听就能让人浮想联翩，玩家自然会趋之若鹜。无论“星际”或“魔兽”，它们都有能够瞬间抓住玩家的创意，这些创意往往有经验的玩家一听就能判断出是个Good Idea。暴雪RTS能迅速吸引一批热爱战术的核心玩家也就不足为奇了。


以策略性为核心的代表——《星际争霸》


缺少核心玩家支持，《英雄连》始终没能像“星际”“魔兽”一样普及，尽管它的确很棒

而另一款堪称神作的优秀RTS——《英雄连》的地位就有些尴尬了，它是前面提到的两种游戏的混合体，取材于二战背景，战场氛围的渲染登峰造极。但与一般二战RTS不同，它有着爽快的节奏与极佳的策略性。它赢得了全球媒体的一致好评（媒体平均分93，为本世纪RTS之最）。可是它始终无法像“星际”或“魔兽”一样火爆，因为虽然它综合设计优秀，却没有像War3的英雄那样能够瞬间抓住玩家的创意，同时它也不是什么“名门之后”，无法做到迅速吸引一批热爱战术的核心玩家，不愠不火也就是情理之中了。《英雄连Online》的运营商邀请了多位War3职业选手和知名美女解说小苍为其宣传，目的正是为了吸引核心玩家。可见迅速吸引核心玩家是走策略路线的RTS成功的关键。

平衡性——其实不那么重要



平衡性的地位并不是那么重要

平衡性一直被认为是RTS的灵魂，其实不然。很多时候，它并没有想像中那么重要。熟悉魔兽RPG地图《真三国无双》的玩家都知道，该图最经典的版本v3.9d的武将之间平衡性是非常糟糕的，往往登场的是万年不变的10个强势武将，甚至在VS高级房中玩家发现己方有人选择其他武将会直接退出游戏。然而这款平衡性之烂与DotA不可同日而语的游戏，却是国内最火爆的魔兽RPG地图之一，在国内的人气完全不输给DotA。后来台湾省的制作人又陆续推出该图的多个后续版本，平衡性提高不少。但是v3.9d的玩家在试玩过新版本后都觉得还是老版本更好玩，v3.9d因此一直被沿用至今，成为一代经典。另一款人气RPG地图《信长之野望》也有类似境遇。究其原因，是制作者为了提高平衡性削弱了强势英雄，致使玩家在游戏时失去了那种驾驭强势英雄的爽快感。试想一下，你手中关羽、赵云竟与于禁之流实力相当，是不是有些失落？对于许多非核心玩家，“恃强凌弱”的爽快感与历史的代入感比起平衡性更有趣。《真三BT版》便是凭借“恃强凌弱的爽快感”这一卖点赢得了极高的人气。

对于RTS游戏，只做一个种族的话平衡性一定是最好的。可为什么极度重视平衡性的暴雪要做三四个种族呢？要回答这个问题，首先要回答平衡性为什么很重要。假设一个游戏有N种策略，其中一种过于强势，那么实战中往往只会遇到一种策略，这会使游戏很单调无趣。简单说，就是平衡性差导致游戏单调。反过来，似乎也可说明只要游戏不单调，平衡性差点是无所谓的。总之，平衡只是为策略多样性服务的一种手段。明白这点我们就不难解释许多看似不可理喻的现象了。

对于“真三”，v3.9d虽然因为平衡性差而导致阵容单一，但玩家毕竟有10个武将可供选择，再加上多人游戏会有更多不可预见因素，实际玩起来可说是“单一却不单调”。而后续版本平衡性虽有提高，武将选择面更广，但因为爽快感大降，玩起来多样却很无聊。而BT版的阵容往往是随机的，实际游戏不平衡却又变化多端。因此v3.9d与BT版长盛不


一成不变的战术体系让War3玩家不断流失

衰，而v4.x与v5.x却始终未能在大陆普及。

而对于War3正规的1v1模式，经过多个版本的修改，如今平衡性已相当优秀，而玩家却在不断流失。根本原因是经过玩家长时间的挖掘，War3现在的战术体系过于定式化了，很少再能见到耳目一新的打法。暴雪提升了游戏的平衡性，却没有提升游戏的多样性与新鲜感。缺乏新元素的刺激，玩家很难长时间保持兴趣，离开也就不足为奇了。

DotA的设计者Icefrog深深明白多样性与新鲜感对于游戏的重要性，他在不断改进DotA平衡性的同时，也不断引入新元素，甚至会刻意让新英雄和新物品稍微有点过于强势。玩家始终能获得不一样的游戏体验，DotA也因此长盛不衰。可见通过不断添加新元素来延长游戏寿命比一味调整平衡性要更有效。

回想起来，"星际"和War3的初代版本平衡性其实都挺烂的，但并没有阻碍它们成为经典。因为在新游戏发售不久，挖掘强势战术然后用它来战胜对手的乐趣与成就感同样是回味无穷的，此时的平衡性只要别太离谱就行。平衡性是长久留住老玩家的必要条件，却不是吸引新玩家最有效的武器。因此C&C与"红警"同样成为一代经典，轻度玩家在谈及"红警"时，津津乐道的往往正是那些不平衡的兵种所带来的爽感。对于一些游戏制作者，制作RTS时为确保平衡性而畏首畏尾，不敢采用新鲜有趣的创意，其实是舍本逐末。

通过上面例子可以看出，平衡性并不是经典的必要条件，更不是充分条件。它只是为策略多样性服务的一种手段。

多人对战——即时战略游戏的新趋势

走氛围营造路线的RTS往往以单人战役为主，魅力难以持久。而"星际"与"魔兽"也以1v1为主，虽然它们也有2v2等模式，但它们在设计时便是围绕1v1展开，在1v1下非常优秀的设定到了多人游戏就未必合理了。比如"星际"地图每个路口的宽度都是为1v1设计的，到了4v4往往觉得兵太多阵型完全展不开；War3中群补的价格在1v1中刚好合适，而到了2v2中由于单位增加，群补的性价比显得过高了；而英雄的生命值在2v2的海量兵了面前也显得过低，使得2v2登场的都是耐打的英雄，而ORC+NE也成了2v2标配。

然而如今有越来越多的RTS开始基于多人模式设计，代表作有《英雄连》《冲突世界》以及DotA。《英雄连》在设计之初就兼顾了多人模式，使其在多人对战中的策略性与平衡性完全不输1v1。而《冲突世界》更是一开始就是按多人模式设计的，很多玩家在体验了《冲突世界》的1v1模式后觉得素质平平，与极高的媒体评价完全不符，殊不知多人小队配合才是《冲突世界》的精髓。如果你对前面两款作品不熟悉，那么DotA你一定再熟悉不过了。它完美地诠释了多人对抗中的合作与互动的乐趣。你可以凭一人之力拯救世界；也可以与搭档合作无间，互补长短；还可以"包鸡包眼"（DotA术语，指纯辅助人物的打法），做一名幕后英雄。

为什么国内的大多数玩家会沉迷于国产网游，却对欧美的单机大作不闻不问？难道国产网游素质更高吗？其实一个重要原因便是网游更强的互动性带来了单机无法比拟的黏着力。试想一下，你身边的朋友都在热火朝天地讨论一款游戏，时而为某次遭遇嬉笑怒骂，时而为新打法争执喝彩，你会对这款游戏不心动吗？你会不持续地为其投入热情与精力吗？Sony与微软大力建设PSN与Live，暴雪也为BN的发展不遗余力。他们都是看中了社区化的游戏体验是长时间留住玩家的最佳方式。Live上最受欢迎的始终是CoD4、L4D等强调多人合作的游戏，可见多人对战游戏比单人游戏更符合社区化的宗旨，更容易长期留住玩家。如今生活节奏越来越快，生活压力越来越大。1v1的RTS对战往往需要耗费大量精力，承受较大的心理压力等特点与大部分人把游戏作为休闲娱乐的观念格格不入。而多人对战，尤其是与好友一起并肩作战，过程会轻松很多。同时多人对战更能促进玩家之间的交流，是游戏玩家聚会休闲的不二之选。玩的是游戏，交的是朋友，何乐而不为？每个人实力不同，风格不同，多人游戏也带来了更多的变数，更多的未知。对于经典的"星际"，在HF上4v4大乱斗的永远比1v1的人多，而War3玩RPG和2v2的也一直远多于1v1的。而在众多体育项目中，最受欢迎的始终是多人项目——足球和篮球。这些都说明了一个问题——独乐乐不如众乐乐。更小的压力、更丰富的变化、更持久的魅力、更多的朋友，这些优势让多人对战RTS更易成为经典而广为流传。


DotA的迅速蹿红宣告了RTS多人时代的到来


注重多人设计的《冲突世界》

总结：展望即时战略的未来

无论是哪种RTS，不管侧重于战场的塑造、指挥官的体验或是策略的博弈，能迅速地把握玩家心理的是经典RTS的共同特点，也是成为经典游戏的必备条件。在游戏市场越来越快餐化的今天，即时战略游戏需要深度挖掘才能收获乐趣，花费精力多，不利于放松等特性会使其越来越难以适应市场。笔者大胆推测"易于上手，难于精通；亲朋好友，并肩作战"是未来RTS发展的主流方向。

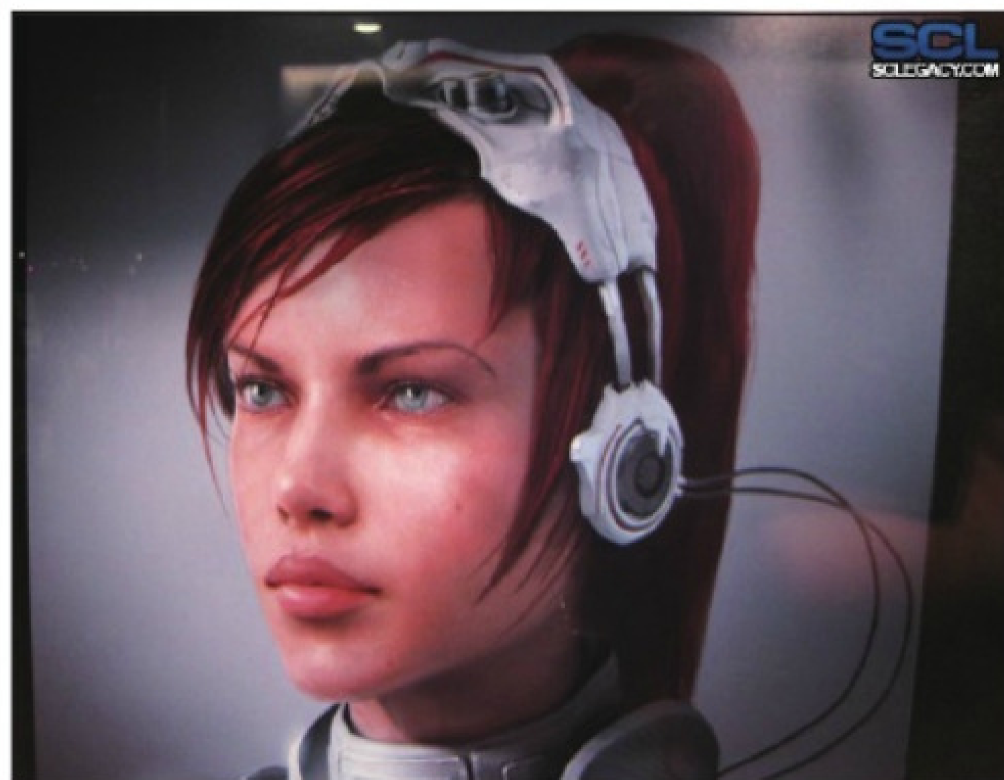
《星际争霸Ⅱ》人类单位背景设定核

编者按：从本期开始，龙门茶社栏目将不定期推出《星际争霸Ⅱ》三大种族的作战单位背景设定解读。各位读者可以放心，你所看到的绝不会是某个幻想者的神侃，文章中所介绍的设定几乎都有官方的资料作为佐证。在《星际争霸Ⅱ》正式上市之前，通过阅读这一系列文章，可以让你早早地对《星际争霸Ⅱ》的作战单位了然于胸。本期率先登场的是人族介绍，在今后的杂志中，异虫（虫族）与星灵（神族）也将陆续亮相，敬请期待！

从那些被地球所流放的人类已经到达克普鲁星区，在一片荒芜中建立自己的文明至今已经过去了两百年。分别降落在塔索尼斯星、莫里亚星和尤莫杨星的三艘殖民飞船各自发展为独立的政治派系，三股势力的纠葛和冲突交织在一起，谱写了头一百年历史。

在席卷了整个星区的行会战争之后，塔索尼斯的人类联邦确立了优势，逐渐成为了科普鲁星区最强大的派系，在旧日的碎片和残骸中建立起的新世界已然相当发达。然而，联邦对灵能的深入研究却招来了灾祸。查·莎拉星上的灵能发生器引来了危险的异虫，这些残忍的类虫外星生物攻击，吞噬了一切活着的生命，并且感染了整个殖民地。随着异虫而来的则是神秘的星灵，为了净化已经被异虫感染的行星，星灵舰队将整个查·莎拉烧成了玻璃。

异族的威胁和来自内部的反抗——由阿克图拉斯·孟斯克领导的“柯哈之子”反叛军，很快就让联盟政权变得风雨飘摇。在吉姆·雷诺和莎拉·凯瑞根的帮助下，孟斯克推翻了联邦的统治，并自立为帝，建立了人类自治联盟。然而孟斯克抛弃凯瑞根的行径也使他失去了雷诺的忠诚。攻下联邦主星塔索尼斯之后不久，雷诺便劫持了孟斯克的旗舰休伯利安号，以“雷诺的游骑兵”之名开始公开反抗孟斯克及自治联盟的统治。



幽灵特工时代的莎拉·凯瑞根

然而在此时，异虫和星灵之间恒久的战争仍然继续着。被抛弃的凯瑞根被异虫改造为了强大的灵能战士，而后星灵执行官塔萨德付出了沉重的代价消灭了异虫的主宰，却并没有彻底毁灭掉异虫。凯瑞根成为了异虫的刀锋女王，并席卷了整个星区。她先是利用孟斯克和雷诺消灭了地球远征军，再反戈一击，杀死了孟斯克的得力干将杜克和雷诺的星灵好友菲尼克斯，然而就在整个星区都成为了凯瑞根和虫群的囊中之物时，她却带着异虫神秘地消失了。

在这场被称为“母巢之战”的战争之后又过了四年，吉姆·雷诺继续领导着他的反叛军暗地进行着颠覆联盟的斗争，然而在孟斯克牢固的政权和强大的军事力量面前，雷诺的行动越来越像是绝望的挣扎，关于莎拉·凯瑞根的记忆在他心中挥之不去，美丽的幽灵特工和狡诈残忍的刀锋女王的影子重叠在了一起，这个无可挽回的事实让雷诺无比痛苦。另一方面，孟斯克和他的自治联盟也竭力发展和改进着军事力量，以期抵御不知会在何时何地再次出现的异虫虫群。人类的兵器库更新一刻都



没有停歇过，但没人知道待战争再次发生之时，他们的命运将会归向何方。

SCV



战场定位：资源采集，建筑建造

SCV的全称是太空工程载具，T-280型SCV是目前人类世界中装备最广泛，保有量最大的泛用工程机械。得益于类人型设计和低廉的维护成本，从建设宇宙空间到地表上的资源采集，无论是殖民地开发还是巩固军用工事，这些灵活可靠的轻型机械能够胜任一切民用和军用的工程任务。



标准的SCV直立高度达3米，使用背后装备的火箭助推器进行移动，厚重的双足能够在重力圈内作业时起到辅助作用。双臂装备有融合切割器和离子焊枪，除了本职的工程用途之外，也算是SCV唯一的武装。SCV并没有特别配备防护装甲，但考虑到应对单机真空作业的厚重抗压设计和施工机械所应有的质量，SCV事实上比陆战队装备的CMC标准动力战斗服要结实，所以SCV在极端情况下也会作为最后的抵抗武装力量来使用，旧联邦军方为SCV挑选机师时也会优先考虑有作战经验候选人。

人类陆战队（Marine）



战场定位：主战步兵

陆战队是人类军队的中坚力量。陆战队并非军方独有部队的名称，事实上，只要是装备有动力作战服的人类步兵部队都被统称为陆战队。由锡利昂跨国集团研发的步兵动力作战服经历了多年的研究和改良，目前大规模装备部队的动力作战服型号为CMC-300及其升级版CMC-400。动力作战服是单兵外骨骼装甲思路的延续，能够为士兵提供额外的装甲防护，抵御生化及核辐射污染环境对士兵的伤害。作战服搭载有小型反应堆提供动力，内置有完整的生命保障系统和微型引力发生器还能满足宇宙空间中的真空作战需求。动力作战服集成了先进的电子辅助设备和通讯系统，结合外骨骼的姿势调谐机能，能够显著提高士兵的作战效率。作战服的穿卸并不困难，普通士兵需要花费8到20分钟不等的时间来独自穿上一整套的作战服，最熟练的陆战队员只需要花费2分钟甚至更短的时间。

陆战队的标准武装是C-14高斯步枪，这种电磁驱动自动步枪以极高的初速发射8毫米金属弹，搭配使用铀-238弹头的话能够轻易穿透2英尺厚的金属装甲板。高斯步枪能通过动力作战服来充能，这也解决了这种电磁步枪较高的能耗问题。在母巢之战后，陆战队员的战场生存能力得到了军方的重视，由拉斯联合科技公司研制的合金防弹盾牌成为了陆战队的标准装备。数据表明，装备了这些25mm合金盾牌的陆战队存活率提高了三成。

人类联邦时期的陆战队员大量征用进行过“神经重塑”的罪犯和叛军。尽管存有争议，但联邦被推翻后，神经重塑技术仍然被广泛使用。无论是联邦还是孟斯克的政权，军方都鼓励陆战队使用兴奋剂来提高作战效率，兴奋剂组件是CMC-300/CMC-400动力作战服的标准配备。



滥用兴奋剂会对身体产生沉重的负担

【兴奋剂】

兴奋剂是一种由合成肾上腺素，脑内啡和神经亢奋剂按照一定比例调制的化学药物。注射这些红色液体能够极大的提高个人的反应、速度和肌肉力量，从而提高在残酷的战场中存活的几率。但与此同时，兴奋剂却又会对人体产生极大的副作用。注射过兴奋剂的皮肤会立即起斑，结痂甚至角质化，兴奋剂也会对神经系统、心脏和循环系统产生极大的负担。长期使用兴奋剂轻则导致失眠、体重下降和情绪狂躁，严重可能造成癫痫、神经分裂、内脏出血及大脑神经损伤。兴奋剂还会使人

上瘾，停用兴奋剂可能会造成严重的神经狂乱和行为失常。虽然有如此之多的负面效果，但无论是军方高层还是战地指挥官，甚至陆战队员自己都是兴奋剂的拥护者。他们认为使用兴奋剂是保证士兵在残酷的战斗中存活的重要条件。

要分辨一个人是否注射过兴奋剂，只需要观察他的眼睛：兴奋剂注射者的瞳孔会放大，眼球中布满了红肿的血丝，严重时甚至会让整个眼球变成黑色。

【神经重塑】

人类联邦统治时期，相当比例的陆战队员是进行过"神经重塑"的罪犯或叛军。神经重塑名义上是给重罪犯一个"赎罪与新生"的机会，事实上是一系列复杂且不人道的记忆篡改和记忆复制，并且植入新的意志指令。成功通过"意识重塑"的罪犯会被征召入伍，忠实执行军队的命令。意识重塑还包括一些条件性的心理暗示，旨在使陆战队士兵更加凶暴，更加服从命令。在兴奋剂的复合作用下，这些被洗脑的陆战队员甚至能毫不在乎地对平民开枪，或是执行政治屠杀任务。

神经重塑技术和旧联邦用以控制幽灵特工的技术有类似之处。不同的是幽灵特工脑内被植入的神经协调器是一种更加不人道的控制手段，严重后果可能会导致受术者丧命。神经重塑也并不总是有效，那些意志力特别坚韧或者说格外偏执的人也许对神经重塑产生抵抗效果。那些无法被彻底洗脑的罪犯，同时往往也就是最恶劣的罪犯，会被送去收割者部队，转而使用化学方式来强化他们的侵略性和嗜血欲望，在战场上发挥其他作用。



动力战斗服具有NBC防护功能，即使在核战场中同样能保护士兵



吉姆·雷诺的CMC-400动力战斗服

掠夺者（Marauder）



战场定位：重型反装甲步兵

为了弥补陆战队在反装甲能力上的不足，人类的军事科学家将火蝙蝠的CMC-650重型动力盔甲加以改造，去掉了火焰喷射器和沉重的燃料罐，加装了两门惩罚者单兵榴弹炮。负重提高从而需要搭载更大出力的反应堆，为了提供足够的防护能力所以需要大幅强化装甲的防护能力，这一系列的改进最终诞生了掠夺者。掠夺者的动力盔甲比陆战队员的动力作战服要厚重不少，两门榴弹炮提供了强大的反装甲能力。掠夺者比普通陆战队要大上一整圈，但得益于动力驱动出力的提高，他们在战场上的移动速度并不逊于轻型装备的陆战队。掠夺者依仗厚重的装甲得以冲锋在战场第一线，突袭敌方的装甲单位并为后方的陆战队员提供掩护。掠夺者也同样装备有兴奋剂组件。

收割者（Reaper）

战场定位：轻型突袭部队

收割者是一支神秘的部队，外界对其知之甚少。收割者来自托尔斯星系的冰冻星球艾森豪斯，极度严苛的环境和近乎残酷的训练方式造就了这些战场上的亡命之徒。收割者大多是神经重塑的抵抗者，极不稳定的心智使得这些最恶劣的重罪犯无法在陆战队服役。在艾森豪斯，收割者被训练在最恶劣的环境中熟练使用喷射背包在复杂地形进行高速移动。收割者使用P-38"死神之镰"高斯手枪进行接近战斗，并装备有D-8高能炸弹，能够快速瘫痪战术目标。相对的，他们装备的装甲非常薄弱，虽然喷射背包带来的灵活和高速可以弥补防护能力的不足，但一旦不慎遭到直接攻击，收割者几乎没有生还的可能。收割者部队是执行突袭和侦察任务的精英，长期使用化学药物的结果使得他们极其暴躁并富于攻击性。

收割者部队在外界素有自杀部队的名声，根据收割者部队的服役条款，无论犯有任何前科的罪犯在这支部队中服役期满两年即可退役重获自由，但在这支部队创立的头五年里，没有一个人活过了六个月。

幽灵特工（Ghost）



战场定位：隐秘特种部队

幽灵特工是旧联邦最大的秘密之一。对灵能者的研究早在21世纪末的地球便已经开始，在克鲁普星域的人类联邦也继承了遥远故乡的探索成果。位于塔索尼斯的幽灵学院总部是联邦深入研究具有灵能潜力的人类个体，并运用于军事领域的大本营。具有灵能潜力的人在婴儿时期即被带走进行训练，常规训练包括狙击、无声移动、近身格斗和暗杀技能，而针对灵能者特殊心智的训练方法已经随着塔索尼斯的陷落一起化为了尘埃。完成训练的灵能战士被称为幽灵，是最精锐的特殊部队和刺

客。幽灵身穿敌境作战服，这种特殊人造肌肉纤维制成的先进战斗服能够强化幽灵的灵能力，结合作战服配置的微型莫比乌斯反应器，幽灵能够实现单兵隐形。借助灵能感应和作战热能显像头盔，神出鬼没的幽灵有着极强的战场感知能力，这也使得他们长期承担指引战术核弹的任务。

幽灵特工有着一整武器库的装备，从SR-8霰弹枪到战术刀，选择不同武器装备以应对不同的任务。但大多情况下，他们的标准装备是C-10/C-20A狙击步枪，除了远距离狙击敌人，这些长程步枪的EMP榴弹发射器附件能够在战场上发挥巨大作用。AGR-140突击步枪则因为其著名的使用者——女幽灵诺瓦而声名大噪。

旧联邦为了控制幽灵而在这些灵能战士的脑中植入了神经协调器，激活这个装置能够控制幽灵的大脑活动并削弱其灵能力。尽管副作用明显，但这些植入物究竟对幽灵的心智有多少控制能力却值得怀疑。幽灵叛变的例子从来都不少见，最著名的幽灵叛徒毫无疑问是莎拉·凯瑞根。她抛弃了旧联邦，为阿克图拉斯·孟斯克推翻旧联盟的统治，建立人类自治联盟发挥了重要作用。

孟斯克的人类自治联盟取代了旧联邦之后，幽灵被他的媒体塑造成了保护人类安全的“超能力英雄”，同时也让他的敌人对于这些看不见的幽灵产生了畏惧。然而事实上，最优秀的幽灵的确具有一些超能力，包括并不限于读心术，心灵感应以及心灵控制。

【阿克图拉斯·孟斯克与幽灵】

阿克图拉斯·孟斯克的家族死于幽灵特工之手。当孟斯克的父亲宣布柯哈独立后不久，联邦政府即派出了三名幽灵刺客暗杀了孟斯克的父母和姐姐。这个消息让孟斯克痛不欲生，发誓为他的家族复仇。在领导“柯哈之子”期间，孟斯克拯救了一名幽灵特工，莎拉·凯瑞根，她后来成为了孟斯克颠覆联邦政权的关键。孟斯克一直追踪着杀死他家人的三名幽灵，并且在凯瑞根的帮助下成功找到并杀死了其中两名。孟斯克告诉凯瑞根，其实她就是第三名刺客，只是被抹消了记忆。孟斯克并没有处置凯瑞根，而是让她继续留在身边。这一举动让凯瑞甘对孟斯克的忠诚更加牢固。然而在攻陷联邦主星塔索尼斯时，孟斯克抛弃了凯瑞根，让她被地表上被异虫虫群所吞没。孟斯克成为人类自治联盟的皇帝后发起了对旧联盟幽灵的肃清，有一半的幽灵死于肃清。孟斯克不信任幽灵，但他之所以没有杀掉所有的幽灵的原因在于他仍然需要幽灵的保护，其中一个证据是孟斯克本人深入参与了幽灵诺瓦的培养和训练，希望她能够在日后成为和当年的凯瑞甘一样听话实用的工具。


阿克图拉斯·孟斯克与幽灵



恶火（Hellion）

战场定位：轻型反步兵载具

恶火是快速而致命的步兵噩梦，其装备的地狱火烈焰喷射器能够迅速的留下一片火海，并高速脱离战场。四轮驱动的恶火能够在多种地表地形上快速移动。恶火的防护能力只能用聊胜于无来形容，但和所有高机动部队一样，恶火却十分适合担任侦察和侧翼突袭任务。



围攻坦克（S Tank）

战场定位：突袭装甲战车/远程火炮

行会战争见证了无数军火库的创举，围攻坦克正是克普鲁星区大大小小的人类势力之间长久厮杀所诞生的造物，不折不扣的战争艺术结晶。围攻坦克将无坚不摧的火力与灵活的移动性结合到了一起。具有两段变形机能，突袭模式下的围攻坦克与一般的装甲坦克战车并无二致，然而一旦切换到攻城模式，围攻坦克就成为了陆地上最为可怕的远程炮击火力。随着围攻坦克被投入战场，人类旧有的陆军战术进行了彻底的革新，可以随时在突袭装甲和远程重炮之间切换，兼具双重角色的围攻坦克逐渐成为了陆战的中坚。围攻坦克能轻易被部署到一般炮兵部队无法部署到的位置，出其不意地从超远距离向敌人倾泻毁灭性的重炮火力。无论是巩固前线还是御守阵地，围攻坦克的价值都不容低估。

AAV-5弧光式是旧联邦及自治联盟在母巢之战前主要装备的围攻坦克型号。弧光式在突袭模式下装备有两门80mm离子加农炮，而切换到攻城模式后使用的“妙尔尼尔”加农炮则有夸张的120mm口径，不折不扣的天雷怒火。尽管拥有可怕的火力，弧光式却仍然在战场上暴露出了一些问题。战车的装甲应付普通人类陆战队的小口径实弹武器尚且足够，但在新的敌人：神秘的星灵和残暴的异虫面前似乎有些不值一提。此外，弧光式的重炮在攻城模式下有较大的死角，无法对接近之敌造成有效杀伤，而突袭模式略显欠缺的火力又不足以应付大多数的战斗，随着战争的进行和敌人对围攻坦克的了解加深，弧光式的缺点被不断放大。有鉴于此，在母巢之战结束后，改进后的战车“克鲁西奥”式围攻坦克开始服役。强化了装甲并加装了改进型炮台的克鲁西奥相较于弧光式，除了生存能力提高之外，突袭模式下的火力也得到了加强。新型的二合一可变式离子加农炮在突袭模式下的火力相当于两门90mm的加农炮，而围攻模式下则改为发射120mm的实弹冲击加农炮。克鲁西奥的造价相较于弧光式高上不少，但更优秀的性能完全抵得上这点额外的支出。


莎拉·凯瑞根最终成为了异虫虫群的刀锋女王



维京（Viking）

战场定位：地面支援单位/空中优势战机

巨人步行机甲的设计理念其实并没有问题：单座全地形战场支援单位，兼具对地压制火力与对空防御打击的能力，加装了卡戎助推器的地对空长程导弹更是让人类的地面防空火力上了一个台阶。这一切都挺棒，唯一的问题是……巨人仍然是地面兵种，缓慢的移动速度和地形限制的部署能力制约了巨人的作用，敌方的飞行部队往往很容易逃出巨人的对空导弹射程范围，转而袭击其他战略目标。要是巨人能飞就好了……

有时候最一劳永逸的解决方案就是最简单粗暴的方案，让巨人机甲长上翅膀的思路诞生了维京战机：变形，又是变形机制。维京战机拥有两种变形模式：步行机甲模式和战机模式，分别装备有加特林机枪和空对空诱导导弹，维京可以在瞬息万变的战场中灵活切换模式以扮演不同的战场角色。机甲模式时拥有媲美巨人的地面压制火力，战机模式下又能成为优秀的对空拦截机，多才多艺的维京拥有一切符合完美兵器定义的特点，但问题也接踵而至：维京战机就宛如烈马一般极难驾驭。这种集步战机甲和空优战机于一身的新式载具对机师的能力提出了极高的要求。只有极少数的极具天赋的机师能够同时驾驭维京战机的两种形态，即便如此，他们中的大多数人也会在真正踏上战场时因为手忙脚乱而丧命。那些历经多次战斗存活下来的维京机师是真正的精英和王牌，也只有他们能将维京战机的威力发挥至淋漓尽致。



雷神（Thor）

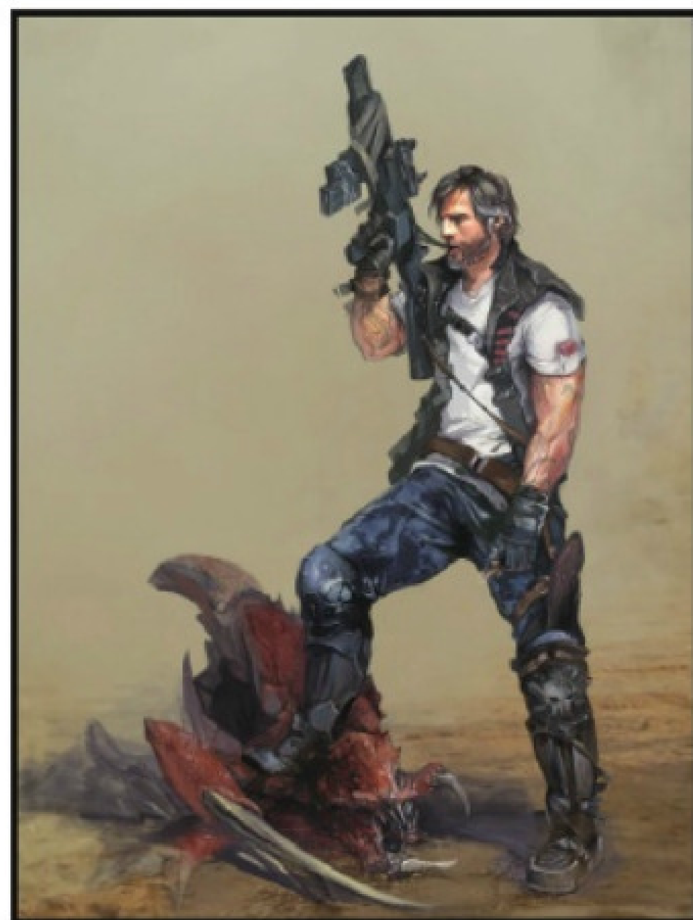
战场定位：终极地面单位

事实上，巨人这名字有些名不副实，这种曾经大规模装备于旧联邦及自治联盟的人形步战机甲的高度不过4米，并不比SCV大上许多。虽然拥有强大的对地压制火力和可靠的对空武装，但随着维京战机的投入实战，这些欠缺灵活的步战机甲逐渐淡出了战场。所以雷神计划刚刚提出之时并没有得到太多的重视：自治联盟军方高层对开发另一种步战机甲并没有太高的热情。然而当雷神的设计图摆在他们面前时，这些军事官僚无一不被这个大胆却激动人心的计划所震惊。雷神计划随即成为了人类自治联盟在母巢之战后最大手笔投入的军事研究项目，并在柯哈星的西蒙森军械厂中进行了组装和测试，当然这一切都是在绝对保密的状况下进行的，连雷神计划这一代号都未曾对外公布。

最终雷神为世人所知却是因为尤莫杨自护军的间谍。尤莫杨自护军以不择手段获取情报闻名，而当他们的特工潜入雷神的制造工厂时，却被眼前的景象惊呆了。这些数十米高的步行机甲——不对，已经不能被称为步行机甲而是移动要塞了，其全身上下所有能利用的空间都塞满了可怕口径的巨炮，加上如战列巡洋舰一般厚重的装甲，雷神有一切理由成为人类的地面终极决战武器。两门对地主炮“雷神之锤”拥有媲美围攻坦克震荡加农炮的破坏力，四连装导弹系统则能够铺天盖地的发射“标枪”地对空飞弹，背上装备的250mm加农炮更是将无坚不摧一词诠释到了极致。这种继承了北欧神话中雷神之名的钢铁怪物



科普鲁星区的被流放者们很快开始了重建文明



反叛军首领吉姆·雷诺

存在的目的只有一个：将一切敢于阻挡雷神巨大脚步的敌人彻底摧毁。

女妖（Banshee）



战场定位：大气圈内空对地压制战机/隐形轰炸机

空气动力学战机一度被认为不再适合宇宙时代的战场需求，毕竟星际战争大多发生在真空之中，利用涵道风扇作为推力的垂直悬停飞行器应该被送进博物馆里。然而幽灵战机在重力环境中孱弱的作战能力让军方不得不考虑重新设计制造一种专门用于近星区域战斗的轻型战机。

AH/G-24女妖战机因其低廉的造价和空气环境下良好的适应性而最终为军方所采纳。设计定位即为星球内专用步兵支援战机，所以不需考虑脱离重力圈的动力需求以及真空环境下使用的高能反推引擎，女妖仅使用了经济的涵道式旋叶涡轮。装备了空对地集束导弹之后，女妖开始展示其极为优秀的近地作战能力。廉价、快速、灵活，女妖的优点赢得了越来越多的赏识。特别是加装了隐形发生器之后，神出鬼没的女妖更是成为了战场上最危险的猎手，在敌人最虚弱时从阴影中发动致命的突袭。女妖特别适合用以攻击行星上的据点，自治联盟也大量使用女妖来对付他们最头疼的叛军：雷诺的游骑兵。P

《使命召唤——现代战争2》近距离武器详解攻略

■上海 S.I.R

在3月上的《大众软件》里，笔者为大家详细介绍过《现代战争2》中对战模式的中远距离武器，近距离武器还没有提及。在《现代战争2》中的近距武器被大幅强化，尤其双持、射率增强等技能的导入。让这些武器拥有无需精确瞄准，而依靠火力压制为最大魅力。加上武器本身轻量的特性，配合马拉松等移动系还可以打游击、奇袭战，是队中必不可缺的成分。所以，本期中让我们来补完近距离武器的详细介绍，为《现代战争2》的对战武器分析划上一个圆满的句号。

枪械介绍

主武器类

Sub-machinegun（冲锋枪）

比突击步枪更为轻量的主武器，通常连射性能强。开镜后准星移动速度很快，多擅长近接战，可以从盲射起攻再过渡到开镜。但威力衰减比较大，所以不擅长远距作战。

移动速度：100

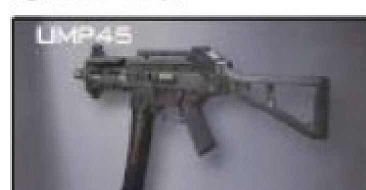
MP5K



威力：40-20-20（40-20-20），装弹数30，解锁LV：1

H&K社开发的MP5小型版。连射性能较高，远距离威力衰减大，所以建议放弃与敌人远距离正面冲突。由于多用盲射与运动战，所以建议配备AKIMBO（双持武器），在近距离时十分强横。

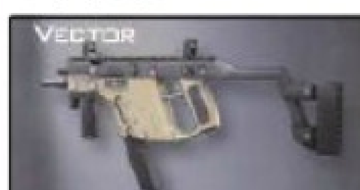
UMP45



威力：40-35-35（40-35-35），装弹数32，解锁LV：1

H&K社开发的冲锋枪。威力设定十分特别，恰巧在任何距离都可以三发击倒敌人。所以相比起其它冲锋枪，可以活跃于更广泛的距离，而连射性不佳所以近距离战劣于其它冲锋枪。由于其泛用性，装配消音器后威力无衰退，可以再搭配Cold-Blood（UAV，热视仪不能捕捉，不会被航空支援攻击）以隐匿行踪。而加装Stopping Power后，虽然近距离可以两发毙命，但在中远距离时依然需要三发才可致死（35x1.4=49），需要权衡再三。

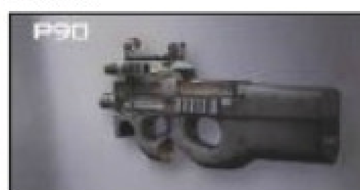
Vector



威力：25-20-20（25-20-20），装弹数30，解锁LV：12

美国TDI社制品。拥有高连射性与不错的精度，在近接战中以大量弹药制压。但由于威力与弹夹都太小，所以消耗大，容易打光。由于反作用力小，也可以适用在中远距离。Rapid Fire（连射提高）搭载时连射性能拔群，与Stopping Power混用在单枪下可在绝大多数情况下压制。另外，为了解决弹药消耗问题可再装上Scavenger。

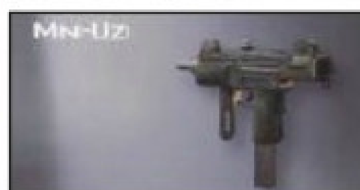
P90



威力：30-20-20（30-20-20），装弹数50，解锁LV：24

FN社制品。射速高，但由于装弹数为50，大大弥补了Vector弹药不足的问题。持续战斗能力优秀。若加装扩张弹夹，更可达到75之巨，几乎可当成轻机枪来应用为其魅力所在。另可加装Stopping Power来提升威力。

MINI-UZI



威力：30-20-20（30-20-20），装弹数32，解锁：44

IMI社制UZI小型化版本。高连射性在近接战十分有利，配备Steady Aim后盲射效果佳，若双

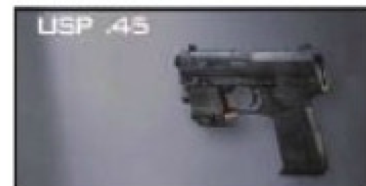
持则更为威猛。若加装Rapid Fire后会展现出最高的连射性能。

第二武器类

Handgun（手枪）

最快切换速度。在敌人面前打空弹夹的话，切换手枪会赢得一些机会。若配件装备战术匕首可以加快挥匕首的频率。

USP.45



威力：40-25-25（40-25-25），装弹数12，解锁LV：1

H&K社开发手枪。性能安全稳定，与M9区别不大，近战应急用枪。建议装备战术刀。

.44 Magnum



威力：50-35-35，装弹数6，解锁LV：26

COLT社左轮。大威力，较高射速，打出一发后准星会垂直上跳。不可装备消音器。近身战连射两发毙命十分有效。但由于反作用力大，推荐以三连射为使用方法，然而如此一来6发的弹夹有些太少了，可以再加装一个Scavenger。

M9



威力：40-25-25，装弹数15，解锁LV：46

意大利Beretta社美军采用手枪。与USP差别很小，装弹数上要多出3发。Last Stand（被击倒后还有濒死开枪的机会）状态若未装备其它手枪则默认为M9。

Desert Eagle



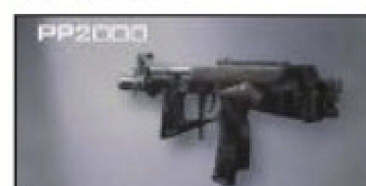
威力：50-30-30，装弹数7，解锁LV：62

IMI社大型手枪。与左轮一样不可加装消音器，由于中远距离相较左轮较小所以需Stopping Power，反作用力大，总体不如左轮好用。

Machine Pistol（自动手枪）

高连射性手枪，但切换速度低于手枪。

PP2000



威力：40-20-20（40-20-20），装弹数20，解锁LV：1

俄罗斯KBP社开发。连射性能尚可且反作用力小，在近距战可以压制，远距也有一定精度。可加Stopping Power。

G18



威力：30-20-20（30-20-20），装弹数33，解锁LV：22

澳洲Glock社制手枪。高连射性，反作用力大，中远距作战困难。装弹很充足，加装扩张MAG（弹夹1.5倍）后更可拥有50发子弹，为火力压制型武器。

M93 Raffica



威力：40-30-30（40-30-30），装弹数20，解锁LV：38

机关手枪，三连发。大威力，高精度。近距离三发全中一击必杀。完全可以当作主武器来使用。若加Stopping Power后，近身更可达到两发即死的效果，更为安定。由于一下扳机即死，Last Stand状态下可以把人打个措手不及。

TMP



威力：30-20-20（30-20-20），装弹数15，解锁LV：58

澳洲Steyr社开发冲锋枪。高连射与低反作用力的优秀枪种，但弹药量过少，可以通过加装扩装MAG来缓解。威力不高，加Stopping Power的话会好一些。精确度不错，可以双持。

Shotgun（霰弹枪）

近接状态下最大威力武器，但没有爆头Bonus。距离足够只要一出手即必杀，但由于间隙巨大，打空的话也必死无疑。通常盲射即可。本作可加装消音器，但射程变得更短尚不如用小刀格斗，实用性不佳。

SPAS-12



威力（至近距离-近距离威力×单发霰弹数）：40-20×8，装弹数8，解锁LV：1

意大利Franchi社制霰弹枪。威力和射程均十分之高，一定距离也能发挥出实力。发弹间隙大，Model 1887被削弱后射程最大的霰弹枪。由于不需连射所以也不需要GRIP，加Steady Aim可以进一步延长射程。

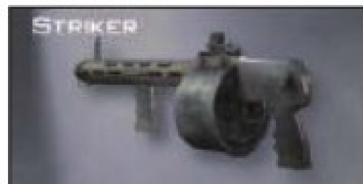
AA-12



威力：20-15×8，装弹数8，解锁LV：18

美国MPS社开发全自动式霰弹枪。唯一一把全自动霰弹枪，且连射性高，活用其连射性能蹲点伏击效果绝佳。但也由于依赖于连射，8颗的装弹实在有些过少了，可以加装扩张MAG或Scavenger来弥补。

Striker



威力：25-15×6，装弹数12，解锁LV：34

南非RDI社霰弹枪。半自动，可连射。但Reload时间巨大，威力极低，不是很好用的枪。若要使用最好配上Stopping Power。

Ranger



威力：75-40×6，装弹数2，解锁LV：42

可以从两根炮管同时水平发射出霰弹的究极巨大威力武器，在《生化危机5》中曾作为霰弹系的最高级别武器存在。无论是否双持，左右键按下都是发炮，可以连射两发，也可同时按下一起发射。弹数极少，但威力极大，若加装Stopping Power的话，只要6发霰弹中的1发打中敌人即死。射程为所有霰弹枪中最短，适用于狭小场景。双持的话在近接战中几乎无敌。

M1014



威力：40-20×8，装弹数4，解锁LV：54

意大利Benelli社军用半自动霰弹枪。拥有高火力与可连射的特性，故装弹量很少，推荐加装GRIP。

Model 1887



威力：35-20×8，装弹数7，解锁LV：67

美国Winchester社制。颇具浪漫色彩的枪械，在每打出一发后都有手动回转的卡叮声。射击间隔极长，一对多时极为不利。但射程也很远，需要确实地瞄准对手，在中距离即可攻击。在之前的版本里1887几乎成为Bug一样的存在，长射程且无威力衰减打中即可一发秒杀（双持时），现威力被修正。

Attachment（配件）

Grenade Launcher



持弹数两发，与其他榴弹不同的是带安全装置，近距离不会爆炸，而会直接砸中敌人，一击必杀。

Rapid Fire



连射速度上升，限定冲锋枪使用，根据不同武器上升幅度也不同。MP5K约15%；UMP约20%；Vector约33%；P90约5%；Mini-Uzi约30%。



GRIP

连射时准星弹跳轻减，限定轻机枪与霰弹枪使用。

Red Dot Sight



红点瞄准镜。准星较小，对远距敌人视野更好。

Silencer



消声器。开枪时不会暴露自己在地图上，与之相对的是威力衰减。

Acog Scope



ACOG镜，约2.4倍放大，准星摇晃根据武器有所不同。



Shotgun

挂在武器上的霰弹枪，装弹4发，携带8发，威力为35×6。性能不佳，不装备霰弹枪或近接战武器的时候才可考虑。



FMJ

穿墙威力增加弹。



Holographic Sight

Holo镜，与红点类似。但是准星大，在中距以下比较好用，远距时会影响视野。



Heartbeat Sensor

可以感知前方20米的敌人，显示在小屏幕上，装备Ninja技能的敌人无法感知。开镜时基本看不到小屏幕。

Thermal



热夜视仪，镜中敌人呈白色。放大倍数与狙击镜同样为4.8倍。装备了Cold-Blooded的敌人不会呈现出白色。

EXTENDED MAGS



扩张弹夹。一个弹夹携弹量增加到1.5倍。

AUG以外的轻机枪增加两倍。

Akimbo



双持。适用于冲锋枪、手枪、自动手枪和部分霰弹枪。代价是盲射准星变大，且不可开镜。

Tactical Knife



战术格斗刀，与手枪一起装备，近接格斗速度提升。

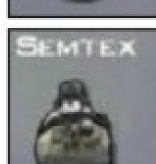
EQUIPMENT装备

M67破片手雷



投掷后炸裂（4秒信管），对人伤害。也可捏在手中等待几秒掷出。爆破半径3.5步，死亡半径2步。

粘着爆弹



对人对物设置，时限式爆发（2秒信管）。爆发半径3步，死亡半径2步。



飞刀

掷出为弧线，碰到墙壁会反弹。一击必杀，掷出后可回收，故使用次数无限。

战术信号棒：设置后死亡即从设置点重生，枪弹或爆发物可以破坏。



对爆发盾

爆发伤害轻减，遇到爆发系效果的导弹、榴弹、地雷、手雷等可免于一死。

阔剑地雷



踏上后爆发，可用武器破坏。多设置在单一道路或门口，爆发范围3.5步，起动范围，死亡范围2步。

C4



扔出后设置起爆，爆发范围3.5步，死亡范围2步。

Special Grenade（特殊手雷）

闪光弹



室内效果很大，受到闪光的人听觉视觉一定时间受损。

震慑弹



爆发后发出高音以麻痹范围内敌人，行动迟钝。

烟幕弹



爆发后一定范围内起烟，但对热视镜无用。

近距离武器实战心得技巧

孤身一人正面接敌的时候，看到对方有两个人，如果能够全身而退，尽量不要去招惹，不然自己几乎是必死无疑。即使能够杀死其中一人，第二个敌人也会将你杀死，不必冒如此大的风险。这并非懦夫行为，在你退出的时候，同时已经知晓了敌人的位置，如果拥有高机动性，就可以绕至其背后打击。同样地如果在正面一对一时，敌人有掩体的保护，或者从视觉上难以发现，而你周围则空无一物，也请赶紧躲进掩体。就算趴下隐藏（当然趴下不一定有用）也不要妄图去与其对点。无论枪法如何高超，去打一个掩体背后，或在窗后难以看清的敌人，也难保能百发百中。而在对方面前，你就像是个待宰羔羊一般随意处置。

在网上对战之时，你会经常看到许多玩家神出鬼没，

Quarry关里有很多容易攀上的高台，装上Commando PRO可以从这些地方落下奇袭敌人



不断奔跑，见人就捅或用霰弹枪袭击（Model 1887的威力被修正后明显减少了许多）。被打中固然感觉十分恼火，其实这种打法既没有过多技巧可言，也不会在杀敌成绩上有大的作为。毕竟这种被戏称为“跑酷”的打法十分依赖于运气与奇袭，只要在非至近距离看到有人向你冲来，只要冷静判断，他是无法得手的。而且此种打法很难配合团队行动，只要对方有两个人，奇袭就会失败。高机动的战法不能脱离中远距离作战，一旦脱离，等于是封闭了你自己的行动，在速度上看似自由了，实则是被一种无形的枷锁给束缚住。

近距离推荐组合

高机动翻弄型

主武器：UMP45加装准星配件
副武器：左轮加战术格斗刀
PERK1：Marathon
PERK2：Lightweight
PERK3：Commando

据点夺还类战斗推荐此组合。高机动的思路就是重近战，同时中远距离也能发挥出一定实力为目标而设。不适合应用在掩体较少的场景，比如Wasteland。由于高速，所以配设轻量级的冲锋枪以不减缓速度。但冲锋枪大多为近战用，所以适用范围最广的UMP45自然成为了首选，也为了能更好地瞄准再加装配镜。与此同时，近距离则使用左轮与战术格斗刀的组合。左轮在近距两发毙命的实力十分骇人，而加装战术刀则更能加强至近时的奇袭效果，与Commando组合后更可发挥出巨大作用。在Quarry（采石场关）可以利用高空跳跃发动奇袭，Favela这样的巷战关卡多处可以攻人不备。

暴徒镇压型

主武器：镇暴盾
副武器：M93 Raffica加装红点
PERK1：One Man Army
PERK2：Hardline
PERK3：Commando
装备：对爆发盾

据点防守与夺还专用组合。其盾牌可以完全阻挡前方的任何火力，常时保持蹲姿行动以确保不被人从足尖攻击。副武器选择可最为泛用的M93 Raffica，可远可近，弥补了主武器攻击性能频弱的特点。加装红点后在远距战里也发挥威力。Hardline则是在考虑PERK2没有特别强化镇暴队能力的情况下，选择的最为直观强化的技能，当然也可以装Stopping Power来强化M93的攻击力。One Man Army是为了在据点战里能够通过不同情况来随时变更装备，毕竟镇暴盾的局限性比较大。而Commando则强化了其通过盾牌近身后用刀一击必杀的性能。此组合是针对轻机枪火力压制的最佳对策。P


Rundown关，在夺旗模式里，此桥是兵家必争之地，在此建筑物中较易把守


Scraptard关，利用冲天的大火隐蔽自己！但须注意背后


Subbase冰基地，喜欢正面接敌的玩家多多注意此处，时常会有敌人通过


Rust关，通过梯子或斜坡到达上方平台比较安全，视野也开阔



Terminal机场关，书店是很多人爱通过的地方，走此路时小心跟敌人撞个满怀

▶深度关注

公会商业化之路漫漫
访神话公会会长"理想海盗"

选中这个题材也是一件非常偶然的事情，先是有人在笔者所在的一个"魔兽"台服玩家QQ群中发广告，但并不是常见的"代练、卖G、包级"低俗业务，而是比较罕见的"代做ICC成就龙、代做橙斧"等，这就引起了笔者的注意，因为这是一个公会的行为，而且还得是一个高端公会的集体行为。这个公会，正是最近因"首个赢利的'魔兽'商业化公会"而渐渐闻名的神话公会（The Myth）。

■北京 舞拉拉

先行

公会商业化，这是一个随着网络游戏在国内的红火也逐渐热门起来的话题，无数公会和会长都在研究怎么进行公会商业化，如何才能实现名利双丰收。在这条探索之路上，真正成功的却几乎没有，它们所选择的是一条看似光明的道路，但最后的结果往往是折戟沉沙，不得不知难而退，甚至分崩离析。

国内第一个走上公会商业化道路的是KOK（灭世狂舞）公会，但在2007年2月，KOK公会会长（天书）宣布"作为这个尝试（公会商业化）的发起者，也就是我（天书）正式宣布，这次尝试在这个阶段宣告失败。在以后的相当长时间内，KOK公会都不会再尝试所谓的商业化，而是转为纯粹的业余性质的网络游戏玩家群体。"而在《魔兽世界》中比较出名的商业化公会则是第七天堂，它在2009年底的时候开始了公会商业化，在仅仅过了几个月的2010年2月，第七天堂遭遇撤资风波，实际上已经算是商业化失败。





比较著名的两个商业化公会——KOK和第七天堂

公会商业化的形式有很多，但最常见的一般就两种，这两种模式走的也是两个极端方向。第一种是纯商业模式，比较常见，就是和网游厂商或网络媒体合作，既可以替游戏拉动人气，也可以在媒体上宣传自己的公会，算得上是一个双赢局面。但是这种商业化行为要么是公会有限的资源被众多网络游戏逐一分散，要么由于网络游戏本身的品质问题导致公会难有作为，于是公会从一个网游转战到另一个网游，虽然都有成就，但上至会长下至会员皆疲惫不堪，最终导致这种商业化模式无疾而终，在被无数良莠不齐的网游大海淹没后销声匿迹。另一种就是纯公会模式，一般是以战队形式出现，要么公会本身已经很有名气，并依靠这种名气拉来投资以追求更高的成绩更强的配合更快的进度，要么公会先行拉到投资并依靠投资组建一支所谓的全明星阵容。但这种模式受投资者的影响太大，一旦撤资战队基本就宣告解散——"第七天堂"其实就是败在了这上边。而且由于众所周知的国内电竞环境，这种商业化模式很难有所作为。



第七天堂以T3级装备迅速击杀伊利丹，曾在国外引起轰动。而在这之前很多国内玩家从来都没听说过这个宛如黑马般杀出的公会

本文即将介绍的The Myth，则走向了另一种商业化模式。

神话

The Myth于2007年11月在《魔兽世界》8区夺灵者服务器部落方成立，后来为了更好地冲击太阳井Boss，2008年7月合并到5区布兰卡德，同年11月完成基尔加丹击杀，2009年3月进入台服部落战歌服务器，获得了服务器阿加隆首杀、大十字军50次台服首杀（世界排名11），在冰冠城塞开启后，获得了台服10人巫妖王首杀、25人台服普通巫妖王首杀（世界排名13），目前正在磨合队伍冲击英雄难度巫妖王。在2009年3月，公会内部一群有激情的年轻人凑在一起，决定成立一家公司，以争取更好的团队进度，幸运的是他们也拉到了一笔投





炫游科技股份有限公司，神话公会的新起点

资，就这样，炫游科技股份有限公司成立了，公司总部在江苏南京——可能因为公会的主力成员都是江苏人吧……

俗话说“打江山易，坐江山难”，成立公司是件很简单的事情，但要维持公司的运作就很复杂了。在公司成立之初，公司内部就有两种声音，一部分人认为，进度决定一切，只要有了领先的进度，就同时有了好的品牌和影响力，自然不用发愁没有投资者——职业化团队就该只打副本、只冲进度。而另一部分人认为，一个成功的商业化公会，仅仅靠投资输血还是远远不够的，它还必须能“造血”，必须有其他赢利点，不能因为将来的资金链断裂而导致公司解体，所以，光有领先的进度和优秀的团队并不能决定公司的未来。幸运的是，炫游公司选择了后者。


神话公会会长“理想海盗”，和一个普通玩家差不多

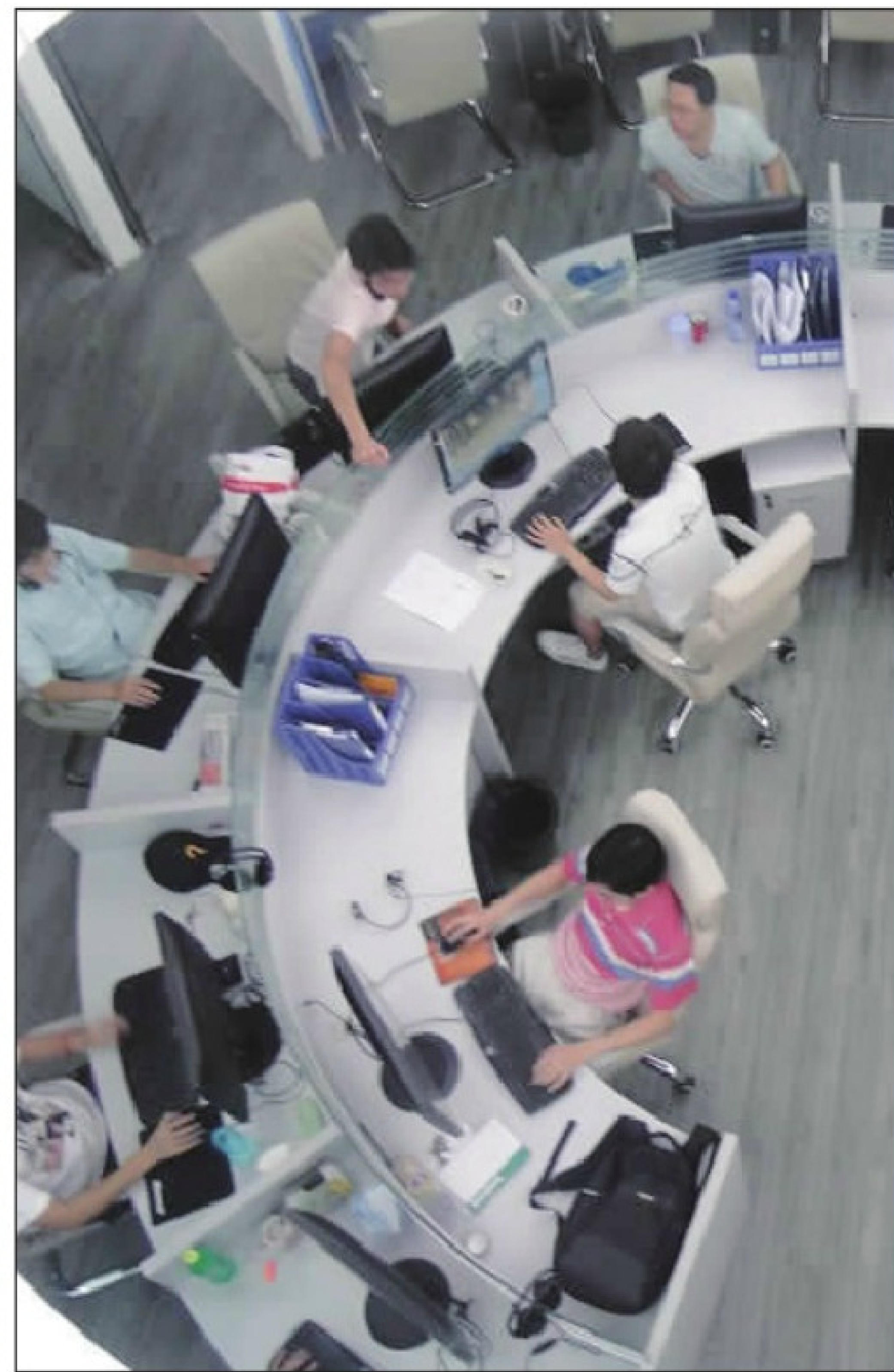
目前炫游公司大概有员工50～60人左右，下设团队部、销售部、网络部等几个部门，公司虽然也想过在线上进行招募，但是不利于管理，所以还是要求员工都到南京工作。公司提供住房以及其他的福利待遇，这样也增加了平时不工作时员工们组织活动的乐趣，都是年轻人，平时非常有朝气。员工的工资水平也并不像外界号称的“人均工资超过5000元”，而在与The Myth会长““理想海盗””的交谈中，他也对这种说法感到哭笑不得。出于保密原因，“理想海盗”只是笼统地表示：普通队员基本都有2000左右，高的话可以达到4000上下，这个工资水平也大致符合笔者先前的猜测——2000～3000元之间。

而说起公司初期的运作，“理想海盗”也是一肚子苦水：“实际操作过程的确有很多困难，且不说公司的挂牌过程、人员招募，就是团队形象和品牌的树立，都是经过精心策划的。起初真的走了点弯路，差点就面临资金问题而解散，不过还是咬紧了牙关默默坚持着。在做公司前也听过一些公司搞了商业化，但是问题在于这么多人怎么养活？一般的玩家自然认为职业团队应该永远是第一，否则怎么称得上是‘职业化’？但这实际上和现实是有冲突的，在全力冲刺进度的同时我们需要生活，衣食住行没有人会免费为你提供，一切只能靠你自己。最重要的还是队员们是否能想到一起，真正为荣誉而战，为自己的前途打拼。”是的，以前冲进度只是为了公会的荣誉和品牌，甚至可以说只是为了玩，但现在，进度还决定了你是否能吃饱饭、睡好觉，决定了你收入多少、生活水平如何，很苦涩，也很现实。说到这里，我也想起以前很多玩家认为“玩游戏还可以赚钱的工作是份好工作”，当然现在也有。但是真的如此么，当游戏成为你的工作，成为你工资奖金的决定性因素，你还会觉得它好么？这个时候，玩游戏往往也是一种负担。

目前炫游公司每个月都有自己的计划，这个计划可不像广大玩家想的那样，第一个CD应该Down掉哪些Boss，第二个CD应该拿到那些装备……而是一个完整的正规公司计划表，这周应该进行什么宣传，下周应该进行什么推广，再下周应该和哪些人谈合作，等等，只有这些对员工、对公司负责的计划安排好后才能去心安理得地去打副本。当然，开荒是永远不会停下的，就算公司的管理层累了，投资商也不会允许停止开荒。目前炫游公司最大的内部问题就是在开荒期中过度疲劳而导致团队效率低下，在人员出现一些问题时，哪怕只有一个主力队员离职，那么都会对团队就产生巨大的影响，保持梯队建设现在已经是炫游公司亟待解决的问题中的重中之重。

“我们在为那些下单的人提供服务，我们通过自己劳动的付出，通过将这些服务做好来获取正当的经济利益，这是我们的盈利模式。”如果你单看这句话，其实这和一个代练、打G工作室的宣传方法完全一致，那么炫游公司到底有什么自己的独特之处呢？在与“理想海盗”谈及炫游公司最为核心的“赢利模式”时，“理想海盗”虽然表示出犹豫，但最后还是说出了一部分他们的赢利方式：“我们会以游戏俱乐部的形式出现在玩家们的面前，通过我们的网站和客服，玩家可以享受到免费服务，需要更多的服务时，我们也会提供收费类的服务。”

目前炫游公司主要有3个收费服务项目，一是包团服务，比如你想获得ICC的成就龙，再比如你想拿齐套装，甚至你只是想全程体验一下英雄难度的ICC，那么你可以选择包团服务，如果是会员还有可能得到橙斧的奖励。这些收费服务项目你可以选择亲自上阵，也可以进行托管，也就是第二个服务项目：账号维护服务。账号维护服务除了用来打Raid，还可以在你出差探亲时，帮你解决每日和周常任务；



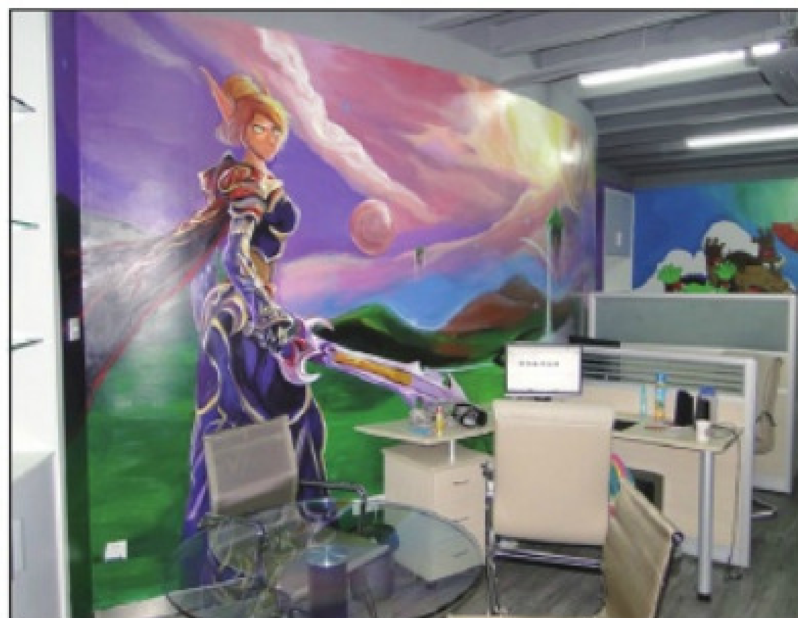
三是RL指挥，也就是炫游公司会派出他们的RL亲自指导你们公会的Raid，教你们战术和技巧，使你们的团队少走弯路，达到更快的团队进度。“理想海盗”透露，其实他们更想做一个会员制的游戏俱乐部形式，比如把你的账号放在他们的开荒团去开荒，或者帮你参加自己公会的Raid（这个挺适合我这样晚上完全没时间参加Raid的人）等等，现在公司也在尝试选择更多游戏开创新的服务模式（出于保密考虑，以及可能会引起一些不必要的麻烦，另外一些项目以及具体的收费数量本文不便透露），预计在未来的几个月内，炫游公司会制作一个涉及多个网络游戏，尤其是网页游戏板块的公共论坛，向广大玩家发布公司所能提供的各项服务。

公司员工每天早上9点30左右上班，根据时间安排完成各自的任务，比如每日任务、角色成就、Raid副本之类，可以说每天的工作就是在玩游戏的同时进行着。到晚上18点30多统一收工，大多数人收工后就休息了，不会出现那种熬夜、通宵的事情，因为你已经在游戏里折腾一天了……员工每天的生活节奏看似比较轻松，因为他们“工作即游戏”。但也是不轻松的，因为每天每个人的工作都是有目标的，而他们和普通的工作室不同，把要做的事情定义得非常明确，而且流程化操作。你完不成这个目标，可能会影响下一步的流程，进而影响整个工作进度。也可以说这种工作在日复一日的情况下是极为枯燥无聊的，所以有时公司也考虑到这种情况经常会给员工换个“游戏工作”。











炫游公司和那些金币工作室的工作环境比起来简直不是一个层次上的，不仅仅体现在服务内容上，也体现在工作环境中——明亮、干净、整洁

未来

“我并不看好国内环境，毕竟商业化公会才刚刚开始，不像国外已经发展10年了，只希望开始有人关注起来，来参与到这个项目来。”“理想海盗”如此说道，同时他还认为：“虽然现在很多人反对公会商业化并嗤之以鼻，但The Myth也是在摸索这个道路，也是想把职业玩家推广出去当成工作，只要这个行业能扶持起来，甚至养活很多人，我就觉得这是成功的，而且这个模式一旦成功，时间长了也一样可以获得广泛认可。希望多一些人去关注这个行业，真正的从所谓的代练代打中走出去，做到职业化团队，也希望更多的投资人看到这个市场的潜力，多给予点支持，带动起整个行业起来，以俱乐部的形式出现在大众眼前。”在最后，“理想海盗”不由哀叹：这个行业真的不容易，职业玩家更加不容易……

对于想进入商业化运作的公会，“理想海盗”希望他们能首先加强自己的技术力量，比如对游戏的理解程度和研究深度，这个才是商业化公会生存的根本。另外就是不能着急赚钱，任何刚刚成立的公司都必然有个孵化期，要有合理策划如何去发展和规划团队，以及游戏中的进度安排，任何只是为了赚钱或出名而急急忙忙追求进度都是一种拔苗助长的行为。最后也是最终的就是要培养技术型人才，这并不是单指游戏，虽然游戏人才是一个商业化公会不可或缺的，但是负责公司推广、宣传、网站建设甚至财务、后勤等等方面的人才也一个不能少，这些人才都是一个真正的公司赖以生存的根本。而炫游公司现在也在招聘两类人才：游戏的和非游戏方面的。游戏方面比较简单，只要会玩“魔兽”并且热爱打副本的玩家就可以，副本经验是公司最优先考虑的方面；而非游戏人才，就招聘那些对推广以及网页制作方面有一定经验的人——推广人才尤其重要。

公会商业化在中国还不是很成熟，这条路本身就是一个走钢丝的过程——要在“商业”和“公会”中取得一个良好的平衡点，如果过分地把公会的东西完全放在公司上，比如纯打进度、不想去如何收支，那这个公司迟早会解散，并不能活长久；而过分的纯商业化会只导致自己的品牌影响力逐步下降，那样和做纯代练没有设么区别。再加上政府部门对这个行业的认可程度……基本上很容易因为一个政策的调整而关停转并。

最后，引用“理想海盗”的一句话作为结束语：创业就是在一张白纸上画画，至于画的质量只能留后人来点评。P

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）

公会商业化后记
别忙着抨击，也没必要鼓励

■北京 Doodlee


很多公会很喜欢以这种大排场方式宣扬着自己——这是第七天堂的公会合影

10年前我们说，来，“建”个公会，现在我们得说，来，“做”个公会，这一字之差大概就能说明游戏公会的发展变化。

在那个跑路基本靠走、国战基本靠吼的游戏年代，游戏公会更多的意义在于一起走的人更多点，一起吼的声更大点，因为那时还没有几十人为了紫色装备进行一种叫做Raid的活动，也没有以公会作为体验主要游戏内容手段的业内共识。个人英雄主义大行其道的游戏背景下，只要你稍微用点心思交上几个朋友，且有充裕的时间滞留在这个虚拟世界，就能在一款网游里活得相当滋润，所以公会的凝聚力远不如今，凭什么“老子就得听你的？”

时势造英雄，自从《无尽的任务》开创Raid，这一游戏核心便成为欧美网游的重要方向之一，经过《魔兽世界》横扫全球竟然也包括大陆时，这一模式迅速被国内开发商大面积采用。同时没有Raid的游戏也在越发重视的地强调游戏公会的重要性，尽管你在各大公会论坛看到的最多的聚集人气方式还是“发放激活码”，但在游戏里顶着个第一公会的名头，确实是件倍儿有面子的事情。

游戏产品的变化直接导致游戏公会的变化，加上游戏群体日益增大，游戏公会的能量早已不是“一帮孩子闹着玩”的境界，军人、商人、律师、老师……全社会各个阶级都有人忙碌一天后坐在电脑前投身于轰轰烈烈的虚拟世界中去。于是游戏公会便成为网络游戏产业链中的一环，于是就好像哥几个要做一番事业一样“做”一个游戏公会。

并非想否认人性光辉，但是无利不起早确实也是大宇宙核心法则，你不会真以为这么多公会的出现都是为了“玩”游戏吧？没错确实有部分公会还是本着善良美好的愿望想在游戏里开拓一番大事业，最大的奢求可能就是多找点MM一起游戏，如果能举办个线下联谊什么的那就更好了，当然这是一件正常得不能再正常的事，站在道德制高点的批判者们永远不会知道我等草民的生活压力到底多么巨大，这么一点生活的乐趣简直就如人间仙境，退一步说，哪怕把游戏公会作为一种两性交往大温床，只要你情我愿不犯法律，又有什么不好？

而另外一种公会尽管在表面上看也是如此，因为需要这种东西维持公会运转或者说人气，但其核心是盈利。盈利的方式多种多样，最常见的就是运营商给予资金支持，公会配合游戏各种活动，其他还有论坛广告、撰写专业游戏评测（如游戏还未引进，作者有海外服务器游戏经历）、制作游戏视频、冠名活动，甚至出售账号等等，这潭水变得越来越深，仅有圈里人才能通晓各种细节。后一种目标明确的公会多以新公会为主，且这几年游戏公会层出不穷，用一位会长的话说，“风头劲的公会，每年都在变”。

所以游戏公会赚钱这种事并不稀奇，而“神话”公会把游戏公会“公司化”，正大光明地开门营业，还算是把钱赚到“明面”上了。

宛如定律一般，有人说什么这种事简直就是“不务正业、浪费生命、糟蹋游戏”，这实在过于迂腐，“正业”到底是什么本无标准，人家也是靠本事吃饭，有什么“负业”之说，至于浪费生命……喂，人生这种事，还是应该自己说的算对不对，不要把你的观念强加给别人比较好。而“糟蹋游戏”这个说法未免更为可笑，人家是在“工作”，根本不是“游戏”，再说，说不定这种“赚钱”的方式和过程，正是人家觉得“好玩”所在呢。

这件事值得探讨的问题其实有两个：一是“靠”游戏赚钱这件事，相比去游戏公司不管干点什么和游戏沾边的工作，游戏公会这个形式，起码现在看着还是有些“边缘化”，没错现在资金还算顺畅，但WoW本身也有周期性，假如某天一个Patch游戏局面翻天覆地，或者直接关门大吉，这个生意也就不复存在。而且，这个世界上只有一个WoW，也就是说作为一种职业，其“规划性”还不够明朗。二是这件事也说明一个道理，那些以玩WoW为荣耻笑RMB玩家的朋友，现在可以好好想想，“神话”公会的雇主和RMB玩家有什么区别？核心都是用现金完成游戏中的目标，唯一不同的是WoW里这些钱流向了其它玩家比如“神话”，而别的游戏则是直接流向了“道具商城”。其实这么看来，最亏的是暴雪。

所以游戏公会“公司化”没必要抨击，不同的时代就会出现不同的事物，思路改变就得变，但是也没必要鼓励，因为它虽然不比其他工作“下等”，但同样也不会更“上等”，你鼓励它干嘛？

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）



妖姬宅，号称“中国第一美女公会”，这也是另一种公会商业化的模式

▶快言快语

如果认真你就失败了
网络游戏中不合理的合理

相信看大软的读者基本都玩游戏，那么不论你玩单机还是网络、是休闲还是竞技，各位多少都会遇到一些不合理的设定，可能有玩家没注意到，可能有玩家习惯了，这些事情在现实生活当中是绝对不会出现的，就算能出现后果也是很严重，甚至会导致人丧生，还有一些是根本违背常理的。但是这些事情在游戏里必须是合理的，太较真的话游戏就玩得不方便、不开心了，今天笔者就来较真一下，和大家细数数游戏里不合理的合理。

■河北 小狐狸

一、休闲小游戏



“魔力2”过分开采的土地会沙化

为什么把休闲游戏放在第一个，因为休闲游戏近来很火爆啊，不说当红不让的开心网，就连QQ空间、淘宝江湖等地方也开始引入小游戏，农场、牧场、渔场、厨房……虽然都是一些不太耽误时间的小游戏，但是大受玩家们欢迎，除此之外网页游戏也在风靡盛行，所谓木秀于林风必摧之、枪打出头鸟，先拿休闲游戏来开开刀吧。

1.农场

农场游戏引来无数高龄玩家，诸位叔叔阿姨大伯大妈非常迷恋，从退休后就被遗忘的闹钟再次上岗，为的就是能够第一时间抢收自己种的菜，偷别人种好的菜，但是不知道这些高龄玩家们发现没有，农场其实有很多不合理在其中。

瓜果蔬菜都是需要种植采收的，连小朋友都知道不同种类的作物要分开种植，但是农场倾情演绎了一段种植神话，牧草、西红柿、草莓、甘蔗、荔枝、南瓜等统统都种到了一起，不同蔬果只是生长时间不一样其他毫无差距。这个还只是最初，所有种下去的种子不需要天天浇水除虫，这个就有点太不合理了，俗话说“锄禾日当午，汗滴禾下土，谁知盘中餐，粒粒皆辛苦。”农民伯伯种蔬果可是要天天挑水、施肥、除虫的，遇到大雨或者旱涝还要紧急抢救。农场所有的蔬果在需要浇水、除草、除虫的时候会显示出来，如果你放任不管也不会出现什么问题，等你心情好有时间上去点两下鼠标，不但有经验拿，你的蔬果也会变得健康了。其实改成每天上去必须浇水、除草、施肥、除虫耽误不了多少时间，这个设定很合情合理，不知为什么开发商没有考虑到这个问题。话说施肥的肥料被商人改成加速生长的道具，几乎是要人民币才可以买到，拜托！有点常识的人都知道肥料是可以叫蔬果茁壮成长的，如果商家设置成施肥可以增加产量还算合情合理，但是施肥可以加速作物生长速度就有点太匪夷所思了吧。

最最叫人无法接受的就是农场里的看门狗了，狗盆里明明空空如也，可是这狗天天忠贞地在农场里来回巡逻，怎么饿都饿不死。看上去其责任心可歌可泣，但是它不抓贼，朋友来了家里随便拿，My God。

2.牧场

农场受欢迎，接着出场的就是牧场了，玩家可以在里面随便饲养各种牲畜，牲畜分别住在窝、棚里。

“小老鼠上灯台，偷油吃下不来……”不知道还有多少人记得这个儿歌，从小我们就知道猫和老鼠是天敌，后来的“舒克和贝塔”告诉我们老鼠不一定都是坏的，但是依旧和猫是天敌。笔者家养的一只折耳猫很胆小很懒，只要有生人来家里就躲在角落里一天不出来不吃不喝，但是昨天就抓了一只老鼠。不过在牧场里我们经常可以看到猫和老鼠养在一起，它们和平共处地在一起长大、一起生产，还有一点就是它们都是吃牧草长大的。

牧场这个游戏里所有的动物都养在一起，猫、老鼠、羊、刺猬、穿山甲、火烈鸟、猩猩，动物园的动物也都关在动物园里，但是它们都是分开住的，而且吃的食物也是不一样的。到了牧场游戏里，所有的动物都可以养在一起，不论生长环境和生活作息的不同，全部住在一个圈里，就算我们倡导和平主义，但是也不能叫所有的动物都吃牧



开船NPC永远没动过


大哥，你热吗？

草吧，这完全是虐待动物。还有最最重要的一点，任何动物和人包括植物都离不开水，但是许多牧场我们根本看不到水槽，也就是说这些动物从小到大滴水不沾……

城市里经常可以看到流浪的动物，许多有爱心的人会给它们点吃的，在它们生产的时候会找来一些废旧纸盒和碎布棉花等临时做一个产床。牧场游戏里的动物永远是在风吹日晒雨淋的环境下生产的，漂亮的窝棚只是用来限定玩家饲养牲畜的数量，为什么开发商就不能有点爱心，好歹动物要生产的时候让我们把动物放到华丽的窝棚里，给动物一个温暖的家给小宝宝一个安全的环境。不过不得不说这些动物适应能力很强，即使是如此破旧的环境，宝宝的成活几率还是百分之百。

3.其他游戏

渔场：鱼塘里永远可以钓到各种垃圾，但是绝对不允许你往里面丢垃圾，那请问没有人丢垃圾，鱼塘里的垃圾是哪里来的，那么多各种各样的垃圾在里面，鱼塘里的热带鱼、深海鱼还活蹦乱跳，珍珠、宝石、钻戒唾手可钓。

厨房：所有材料、作料、工具一起丢到锅里煮，蔬果、冷鲜、作料等一起在锅里煮还可以接受，为什么菜刀、笊篱等等工具还要丢到锅里，而且这些工具都是一次性的，丢到锅里做成成品以后下次制作还要购买，这样做出的佳肴吃之前是不是先要准备健胃消食片和泻立停？

楼一幢：这个游戏设置起始还算合理，唯一叫人难以接受的是顾客不论是洗澡、吃蛋糕、理发都要很久的时间，洗澡和理发一两个小时还可以接受，做个新潮的发型、做做松骨按摩，各种服务下来三四个小时也情有可原，但是就那么一块蛋糕有的客人能吃五六个小时，这不得不叫人想到了有一种生理现象叫反刍，难道客人们也吃下蛋糕以后开始回嚼？

二、网络游戏

说完休闲游戏之后要说网络游戏了，玩网络游戏的读者肯定大大多于休闲游戏，虽然休闲游戏的受众群比较广泛，但是终究无法和丰富多彩、千姿百态的网络游戏媲美，也正是因为网络游戏的玩家多，游戏中的不合理更是数不胜数。

1.NPC

有网络游戏的地方就有NPC，如果没有NPC玩家也就没有办法顺利地玩游戏，但是NPC有着许许多多的不合理，下面我们就来细数一下，看看游戏里的NPC到底有多么的神奇。

“人是铁饭是钢，一顿不吃饿得慌”，人从一出生就需要吃东西和喝水，否则就无法正常生存下去，随着生活水平的提高，大家除了必须的食物外还要吃零食、营养品等，但是在游戏里NPC和玩家一样都是一个人，可是他们不需要吃任何东西，也不需要去五谷轮回之处，非常诧异这些NPC是靠什么存活下来的，难道我们的NPC天生就修真，从出生就开始进入了辟谷期，还是说NPC都是修真者？

除了不吃不喝以外，许多NPC都是不死之身，经常可以看到玩家成群结队去消灭一个NPC，然后这个NPC顽强抵抗后能力不足被玩家群殴灭掉，玩家从NPC身上获得奖励后开开心心地走了。接着又有玩家来消灭此NPC，于是这个NPC瞬间复活，甚至连身上的奖励都准备好了，而且奖励还是会变的。就算借尸还魂也没有这么快吧，灵魂穿越也需要适应期，这类NPC堪比漩涡鸣人媲美圣斗士星矢，真的不服不行。

游戏里还经常可以看到服务型NPC，这类NPC专门为玩家补血、补魔，或者给玩家学习、遗忘技能，这些NPC都不会休息也不会轮班，非常好奇这样的NPC哪来的那么多体力为玩家服务，哪来的那么多精力24×365不眠不休，如果可以我们请这些NPC出一本书叫《铁人是如何炼成的》，肯定畅销。

2.玩家

许多读者这个时候肯定会说，这个游戏设计不合理玩家损失了些什么，那个游戏什么Bug不合理诳了玩家多少钱，NoNoNo，这里我们不说这些，我们要说的是不合理的合理，玩家们在游戏里做这些事情都是合理的，但是现实正生活中你一定不能这么做。

常识性的问题

请问各位读者现实生活里能在水中点火吗？答案是显而易见的。但是我们在网络游戏中经常可以见到法师在水中潇洒地丢着火球，甚至还可以在水中丢下一片片火海。一般这种情况下水不会煮沸，火不会因为水而熄灭，站在水中的玩家也不要妄想洗热水澡或者吃水煮鱼了。玩过《仙境传说》的读者记得一个叫伊德鲁斯岛的地方，还记得那些在水里很爽地丢着各种闪电的法师吗？我其实很早就想问他们是不是边抽筋边丢魔法。水能导电在现实生活当中无人不知，但是为什么在游戏里就被无视掉了？是否可以把这个当做一种锻炼，听说现实生活当中一些因为某种原因手脚无知觉无法正常行动的病人，在通过电击治疗以后有几率复原，由此推理伊德鲁斯岛的法师肯定都是四肢有疾的患者。

人有高矮胖瘦美丑，但是游戏里基本上都是一样的人，好一点的游戏会给玩家选择空间，自己决定自己的身高、体重、



分敌我的群攻技能


BABY属性是吃出来的



“大富豪”一天就成百万富翁

三围、脸、头发，但是再好的游戏你可以看到许多和自己一样的玩家。记得在玩《永恒之塔》的时候笔者所在的队伍非常可爱，一个体型最强壮的守护，身后跟着身材最矮小几乎看不到的法师、护法、治愈、杀星，5个人站在一起如果不看名字你真可能会以为只有两个人，不仔细看甚至是一个人，因为身材最矮小的角色只到最高大角色的膝盖都不到。

生活的问题

最显而易见的是玩家背包问题，大部分游戏里玩家的背包就和机器猫的袋子是一个道理，里面可以装任何东西，吃喝的补给、打怪用的各种道具和毒药，还有玩家胯下的坐骑，有些游戏还可以把宠物塞进去，超级毒药和玩家吃的食物放在一起，为什么玩家不会中毒？宠物和坐骑都是生物，且不说如何把它们塞进玩家的背包里，就说它们在背包里一呆就要很久的时间，不会被闷死吗？玩家不会觉得沉吗？还有一点就是玩家在游戏里经常会采集各种各样的材料，这些材料或是从泥土里挖出来的、或是从山上凿下来的、或是从怪物身上扒下来的等等，这些东西也都塞进背包里，植物和动物肉、皮等都有保鲜期，放太久会烂掉的，用烂掉的材料做出来的吃的也好、衣服也罢不会有味吗？但是有哪个玩家会在吃东西和穿装备的时候想到这个问题，真没准你身上穿的就是N年前材料制作的古董呢。

游戏里的东西不论是什么都不会有保质期，现时生活中车要一年一检，彩妆有6年的保质期，饭菜夏天放一天就不能吃了。我们在游戏里永远不会遇见这种问题，笔者某游戏号里至今还放着3年前朋友送的玫瑰花，6年前的一件水龙袍，8年前的一盒巧克力。其实游戏里不论什么东西其中都含有金刚石万年不坏，除非你把东西丢在地上让系统消灭。

许多女性玩家在游戏里都喜欢看风景，今天去看沙漠、明天去看雪山，后天去看漫山遍野的花海。好吧，就算是一个国家还有气温四季不一样的地方，这个问题我就不纠结了，但是我们现实中要是去气温不一样的地方肯定会准备衣服吧。相信很多女生都在游戏里尝试过穿着类似比基尼一样的衣服在雪地上行走，男生也肯定尝试过穿着贵气的皮毛装在沙漠上奔驰，终于明白为什么网络游戏里的医院永远没有病房了。

装备

玩过MU的玩家都知道那么长的法杖，玩家只需要往后背上一放就像魔术一样变没了，特定魔剑职业还可以把法杖换成双手剑，在很多游戏里都存在这种问题，战斗的时候武器拿在手里，休息或者做指定动作表情的时候武器就消失了，要问武器哪里去了，一首歌可以回答你：“就不告诉你、就不告诉你、就不告诉你……”去问下小龙人吧。先别急着问，还有许多其他问题呢，许多游戏里玩家的装备是可以镶宝石的，镶了宝石以后装备不但属性加强外观也会变得闪亮好看，可是我们把宝石镶到装备上之后，为什么装备便会闪闪发亮？而且三四块小宝石就可以让整件装备发出耀眼的光芒，甚至有的光芒还是翅膀形的，或者是像水面一样流光波动很是神奇，这是为什么呢？

许多游戏里玩家的衣服可以染色、可以修改，但是玩家们的衣服永远不会脏，只会降低衣服的耐久。这个问题大家发现了吗？我们穿着鲜亮的衣服去浴血奋战、长途跋涉，但是就和小说里的修真者一样片叶不沾身，没有怪物的血迹、没有泥土飞溅的痕迹，也没有我们随地乱坐留下的折印。不光是衣服，只要是玩家身上的装备和物品都是这样，不过就算是装备的修理费也是一笔不小的开销，尤其是像伟大的MT这样的职业，开发商还是不要把装备改成可以弄脏吧，否则笑的是开发商哭的是玩家。

职业技能

游戏潜规则，穿上铠甲就力大无比，穿上袍子就呼风唤雨，带着宠物就能召唤动物，身上画点图案就能变身。现实生活当中健美教练肯定有一身肌肉，舞蹈家肯定有完美的身材，养动物的人身上多少会带一些动物的气息，举例如果你让一个单薄的女生去举重她肯定举不起来，强放在她手里肯定会被砸伤，但是在游戏里就不会这样。瘦小的女玩家举着一个比她自己还大的斧子上前杀怪，奇怪了，明明这个女生穿得那么少，完全看不出细嫩的身上有肌肉，可是斧子旋得虎虎生威。不说现实中是否真的有这样的女生，就算有那华丽丽的招式也不能发出来，左挑、右砍、腾空三百六十度旋转下劈，即使到架空小说里这也是一个高手啊，起码要三九三伏练个十年八载。

玩家级别高了技能厉害了肯定会PK，不过玩家的群体技能永远伤害不到自己，别说自己就连自己人都伤害不了。都说刀剑无眼为什么网络游戏里就有呢？除非玩家申请PK，或者在一些游戏里强制攻击，大多数游戏里你想打都打不了。以后的爱情誓言不要再说刀山火海了，因为你们早就在游戏里体验了无数遍。其实群体技能会辨别敌我不算最强悍的，最强悍的是玩家所有技能都无法伤害到游戏里的任何建筑和植物，法师在森林里魔法翻飞死的永远是你打的怪物，怪物身边别说树木，就算是花花草草也不会受到任何伤害。战士在竞技场里随便劈砍，石墙？就连桌椅板凳都坏不了，如果玩家去故意攻击这些东西，你会发现你根本攻击不了，网络游戏的环保措施还是做得很到位的。

这里还要特别点名几个技能，比如说野蛮冲撞类技能，这个技能太猥琐了，且不说撞高大的怪物玩家竟然不会被反作用力摔倒，就说这个男玩家撞到女生怀里太不注意形象了，女生还不能喊非礼。再如变身类技能，这个



此兔可以塞入背包



非战斗状态下武器消失了

完全就是在给疯狂科学家们灵感，说不定哪天真的研究出一个猫人。最后像背刺类技能，让保卫菊花战役的战火蔓延到了游戏里。

特殊问题

还有一些比较另类的问题，这些问题只是在个别游戏里出现，由于印象实在太深刻所以单独拿出来说一下。

玩家的由来：我们每一个人都是父母爱的结晶，可是游戏里的我们是怎么来的呢？

生育问题：许多游戏都可以生孩子，可是怀孕的女玩家身材不会有变化而且依旧可以活蹦乱跳地杀怪，而且还有游戏只要吃下某种道具，孩子就会自己出现在你的房间里。

教育问题：不论是游戏中的自己还是虚拟Baby、宠物，学任何东西是靠吃的，这又叫我想到了机器猫，想到了机器猫的记忆面包。

动物关系：这点比牧场还要夸张，牧场里的动物只是和平相处，但是在网络游戏里你很可能会被一只猫和一只老鼠联手做掉，而且网络游戏里的动物连牧草都不用吃的。



这一身东西真多

玩家生存问题：玩家在游戏里可以无数次死亡，然后无数次复活，永远不会被杀得人物形象消失（真正的死亡）。

网页游戏

网页游戏和竞技类游戏是很多人的偏爱，这些游戏上手容易而且玩起来也不会太繁琐，相比网络游戏要组队升级、下副本组团杀Boss，一部分喜欢不需要太多时间的网页游戏和竞技游戏，网页游戏的话不需要在电脑面前守太久，每天有时间看一看、点一点就好了，竞技游戏的话不需要升级、做任务，只要有时间就可以随时玩一两局。

征战类游戏

诸多网页游戏中以纵横天下类三国征战游戏为主，只要能上网有一个IE就可以玩了，去里面创建人物选择一块小指肚大小的豆腐块，玩家们跟上面又是种地又是造城墙，发展起来以后还要建造兵种、攻城车具等。乍看上去其实并没有什么问题，但是非常纳闷的是那么点的小方块怎么装的下这么多的建筑和人，从菜鸟到高手一直都是豆腐块大小的地方。好吧就算是比例问题，但是现实生活当中也国家都会控制人口啊，但是游戏里从来不会提示你城池中人口过多，只是人多消耗的粮食也就多了，一个城池里拥挤着百万大军和各种攻城车、投具，要现实生活中也可以这样的话经济也就不会泡沫了。玩此类游戏的玩家是否注意到，就算你不派兵只用投具或者各种车辆就可以攻打他人，但是没有人操作的车辆和投具怎么攻打他人？难道这些死物都有自我意识？

经济类游戏

不久之前网页游戏大富豪掀起了一阵经济游戏热潮，玩家年龄从十几岁到三四十岁跨度很大，这类游戏里主要是以经商开店为主，还有就是经济战。

最明显的问题就是玩家起手就可以招聘秘书，现实生活中我们可以随便招聘和秘书吗？且不说你需要不需要，就算你需要秘书也不见得招的上，身无分文连个公司都没有，哪个秘书愿意跟着你？还有就是开公司，你是经济类游戏就上上心，好歹现实中开公司需要什么流程你过场一下啊，输入个名字就可以开公司了，太神奇了。

公司成立后开始开各种店面，先无视掉瞬间盖好店面的问题，因为最引人注意的是贷款。银行根据公司的等级限制贷款金额这个是对的，但是玩家完全可以开一个店然后以店面抵押再去贷款，贷款成功后再开店，这个贷款开的店面还可以做抵押再次申请贷款，传说中的空手套白狼，玩家们都被教坏了……

最后说下经济类游戏的员工问题，每个员工都有自己的技能，就和我们现实生活中每个人都有自己所熟悉的专业一样，主管、助理等职位必须有相应的技能才可以担当。其实这个设置很科学，大家都觉得没有什么问题，但是为什么盖楼还需要限制员工的技能？现实生活中博士、硕士等身兼四五门专业的人谁陪你去盖大楼？虽然现在大学生遍地都是但是也不能这么浪费吧？不知道这个是反应找工作越来越难还是反应出大学生越来越不值钱。

结语

其实每款游戏里都存在着很多不合理，但是这些不合理玩家必须要接受，而且慢慢就司空见惯了，不知道这些不合理是开发商偷懒还是为玩家着想。如果一定都说成为玩家着想的话那就有点牵强了，试问如果一个玩家在杀一只老鼠，旁边路过一只NPC猫上来帮玩家挠两下，相信玩家会很开心，就算是狗拿耗子玩家也不会觉得它多管闲事。硬要说开发商偷懒也有点牵强，游戏本身就是以娱乐为主，太较真的话就失去了娱乐的目的，不论玩家玩什么游戏，目的都是为了开心，如果时间都浪费在一些跑路、养宠物、背包沉重等问题上，那么玩家迟早要放弃这款游戏。

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）


主，赐个娃吧

朝花夕拾半月谈



2004年6月1日，《天之炮炮》内测。

2006年6月1日，《小鱼儿与花无缺OL》公测，《魂Online》永久免费。

2007年6月1日，《战火——红色警戒》内测，《劲舞世界》6月1日内测，《舞街区》6月1日内测。



《战火：红色警戒》号称是《红色警戒》的网络版，只是号称而已，其实没有一点关系——如果它敢有关系，恐怕早被上头给毙掉了。你看，它的剧情是“Helen大陆上的各种族和反叛势力之间的种种恩怨纠缠”，都已经不在地球上了，还有蓝皮肤的“潘多拉土著”，和RA有关系么？只是个噱头而已。



2005年6月2日，《贪吃蛇OL》内测。

2008年6月2日，《龙骑士》内测。

2010年6月2日，《密传》（Tantra）日服停服。



《密传》在国内最早是由欢乐数码代理的，2004年12月开始公测，而在2008年的4月28日，《密传》就已经停运了，与它一起停运的还有《命运2》。2009年的9月，《密传》改头换面之后，取名《新·密传》由甲子网络负责在国内代理，现在的具体业绩如何也无从得知。



2006年6月3日，《洛奇》内测。

2009年6月3日，《问鼎》内测。



2009年6月4日，《游艺天道》公测，《SD高达Online》公测（港服），《神鬼传奇》资料片《龙穴迷踪》公测。



2004年6月5日，《数码精灵》内测。

2009年6月5日，《反恐行动》公测，《传奇外传》资料片《天降神技》公测。



2004年6月6日，《神话》内测。

2006年6月6日，拍拍网将对所有个人卖家至少完全免费3年。

拍拍网（www.paipai.com）是隶属于腾讯旗下的C2C网购平台，从2006年6月6日起的3年内，拍拍网将不会向个人卖家收取任何费用，做到真正完全免费。拍拍网希望借此为广大卖家提供一个自主创业的免费乐园，进一步降低网上创业的成本和门槛，让卖家赚到钱。同时也让更多的买家网友充分体验到网上购物和交易的乐趣，买到质优价廉、称心满意的商品，最终促进C2C个人网上交易在中国的全民普及。



2007年6月6日，《2War》公测。

2008年6月6日，《天羽传奇》公测，《天下贰》内测。



2005年6月7日，九城版《魔兽世界》开始商业化运营。

2009年6月7日，九城版《魔兽世界》终止服务。



九城版《魔兽世界》运营时间正经来说应该是6月6日，但为了能和6月7日的“终止服务”放在一起显得尴尬和荒诞，索性将其定为6月7日开始的商业化运营。而玩家除了感慨一下，回忆一下，似乎也没有什么能做的——其实说到底也不是什么大事吧，该国服便国服，该台服仍台服。

2007年6月7日，《特勤队》内测。

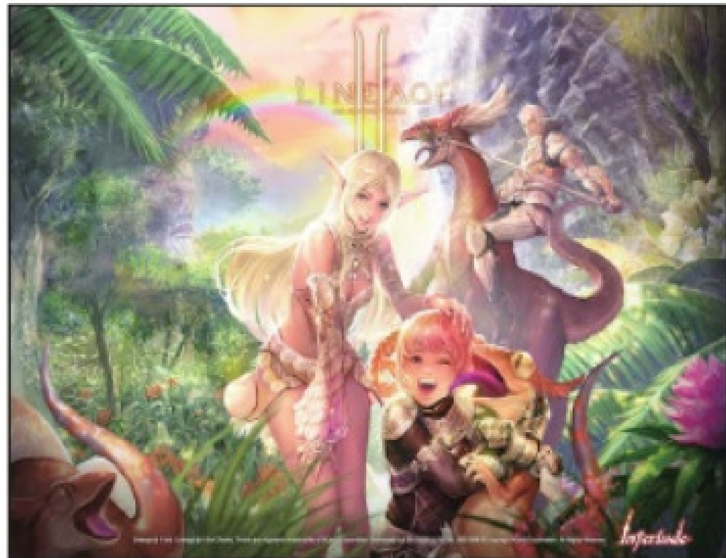
2008年6月7日，《三国策V》公测。



2004年6月8日，《天堂2》内测。

号称“画面最华丽的网游”的《天堂2》因为仍然是韩国人的游戏，所以仍然没有摆脱外挂、私服、Bug的骚扰。而游戏本身也存在大量问题，网上评论说：“你见过每一章都要新练一个号，因为上一章练的高级号在这章又被削弱的网游吗？没见

过就去玩《天堂2》吧。”这款由新浪代理的网游在2006年中止了它的脚步，同时也宣告新浪进军网游的失败。《天堂2》在2008年改由盛大负责国内代理，目前仍在运营中——比起它的同辈《A3》，命运算是好了很多。



2007年6月8日，《新魔界》公测，《功夫小子》公测。



2005年6月9日，《信长之野望Online》内测。



2009年6月10日，《王者世界》公测。

九城没有“魔兽”的世界，还有个“王者”的世界，只是这两个世界差得实在很远。尽管九城竭尽所能，通过种种优惠措施力图让在《魔兽世界》中的玩家能转移到《王者世界》中，可惜事与愿违，很多玩家根本对另一个“世界”完全没有任何兴趣，他们不关心到另一个世界中可以获得什么好处，他们不关心另一个世界如何有趣如何动人，他们只关心九城失去的世界啥时候能再进去。现在来看，《王者世界》几乎已经销声匿迹，也许还有玩家在玩，但是九城希望靠它来挽回损失或是消除不利影响的梦想完全全破灭了——也许九城也有自知之明，完全就没打算靠《王者世界》来达到什么目的。尽人事，听天命，也许就是这个时候九城的写照了。





2008年6月11日，《Street Gears》公测。

2009年6月11日，《Trinity》公测。



2008年6月12日，《拍拍部落 爱情竞技场》公测。

2009年6月12日，《LUNA》内测，《决战天下》内测。

2009年6月12日，网易版《魔兽世界》将推全新战网通行证系统。



2007年6月13日，《机战》公测。

2009年6月13日，《名将》公测。



2008年6月14日，《圣域之光》内测。



2001年6月15日，《龙族》公测。

《龙族》改编自韩国作家李荣道所撰写的畅销科奇幻小说，后经由韩国EsofNet与三星电子共同开发成网络游戏，再由第三波宏碁戏谷代理进入大陆。在7月17日开始收费后不到一个月，外挂便开始肆虐，虽然官方屡次打击，但仍不能有效遏制外挂的扩散。最搞笑的消息出现在2001年10月初，有人发现竟然可以用FPE直接修改游戏数据，这也算创了单机游戏修改工具改网络游戏的先河。自2004年开始，《龙族》便开始逐渐走向没落，2004年底，《龙族》开始进行合服、搬迁、停止注册等一系列象征着游戏即将完结的动作，2005年11月10日，《龙族》宣布因合同到期而终止营运。



2002年6月15日，《精灵》开始运营。

《精灵》由网易代理进入中国，是国内引进第一款3D网络游戏。在网易代理运营《精灵》仅仅两个月后，游戏中便出现外挂。受困于游戏并非是自主研发，网易在对外挂问题的处理上只能求助于韩方，非典的蔓延直接导致了韩方无法前来解决游戏内出现的问题。鉴于外挂在游戏中影响过于严重，网易将约10万涉及使用外挂的玩家账号删除或降为初始等级，不过由于此次事件带来的影响过大，网易让部分玩家通过写悔过书的形式重回《精灵》。2004年8月23日，面对《精灵》外挂猖獗、版本更新不足等诸多问题，网易最终决定停止收费运营，之后精灵通过升级新版本《魔灵》试图奋起一搏，最终仍然失败。2005年4月1日，网易精灵官网发布公告：《精灵》中国服务器永久关闭。



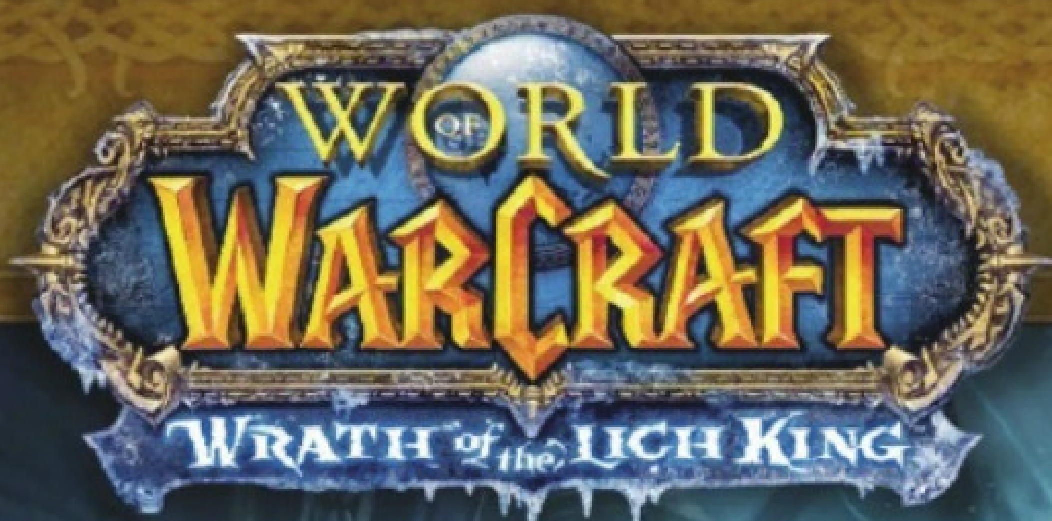
2007年6月15日，《梦想世界》内测，《英雄2》内测，《机动战士敢达在线》停运。

2007年6月15日，盛宣鸣突然倒闭。

盛宣鸣数字科技（北京）有限公司，原名中青创先软件产业发展有限公司，1998年7月成立，2006年5月更名为盛宣鸣，由于代理运营日本光荣公司的《信长之野望Online》及《大航海时代Online》而风光一时，在2006年度游戏产业年会上获得“年度中国游戏企业新锐奖”。但就是这样一个新锐公司，却在2007年的6月初暴发了一场人事地震，包括首席运营官刘阳等高层在内，盛宣鸣公司在此次事件中约有70%员工离职，同时CEO杨峰铭“失踪”无法联系。此事件再度引发业界对于纯代理模式面临风险的思考与讨论。



2007年6月15日，网络游戏运营企业对开发的防沉迷系统开始进行测试。



《巫妖王之怒》副本攻略——奥杜亚(下)

弥米伦

一、副本简介

作为奥杜亚的总工程师，前面看到的XT002、烈焰巨兽都是这个机械侏儒制造的，现在，你们需要面对他最伟大的发明——三位一体的组合机器人！

当然，就这么打个机器人未免太没意思了，人总是好奇的，你越不让他做什么他越想做什么，所以，去按那个红色大按钮吧……

你们中的某人勇敢的按下了那个按钮……于是……自毁系统启动了！

天哪，房间中开始出现无数燃烧的火焰，这房间烧起来了！

弥米伦看起来很生气，好吧，你们把他的实验室搞的一团糟他能不生气么……

"救火"是整个奥杜亚设计最有趣的战斗，除了需要面对普通模式的机器人，团队还需要额外关注场中越来越多的火焰，在战斗的各个阶段，弥米伦会用不同的方式灭火，而团队需要做的就是配合弥米伦的灭火击败弥米伦的机器人。

注意：只有按下场中的那个红色大按钮才会进入困难模式。

二、团队配置

坦克：1名，战士具有一定的优势。

半坦克半DPS：1名

治疗：6名

DPS：17名

分组上，1组2组为近战+坦克，3、4、5组为治疗+远程。

为P2（第二阶段）作准备，3、4、5组各安排一名治疗治疗本组，4组安排一名治疗治疗被VX001扫射的组，另外2名治疗随意安排在3、4、5组中的某组里，治疗近战。9名近战DPS是合适的，10名也没有关系，将MT安排到3、4、5组中即可。

三、弥米伦及其机械的技能

紧急模式：

启动为紧急状态而设置的强化反应模式，伤害力与生命力提高25%。

在按下红色大按钮后，弥米伦所有的机械全部会带上这个Buff。

所以下面所有的技能伤害全部是普通模式的125%，括号内的数字代表普通模式的伤害。

炽焰：战斗开场会在随机的3人脚下生成3团火，之后每隔25~30秒（平均27秒）会随机选取3名玩家，在他们脚下生成3团火。这些火会不断蔓延，但事实上整个房间的火是有个数上限的，一旦到达了个数上限，新刷新的火不会有任何效果。火焰的蔓延规律为追随离它最近的人，而一旦它追随的目标无敌/冰箱/保护祝福，则这团火焰将不再追人，停留在原地不动。这是一个重要的规律，在第五部分将详述对火焰的处理。

站在火上会受到每秒4713~5287点火焰伤害，这是大削弱后的伤害，对比初期的攻略，目前来说被火烧1~2下也没有太大的问题。

P1. 战轮MK Ⅱ

战轮MK Ⅱ，血量6969600×125%=871200。

进入房间后，如你所见，弥米伦正在摆弄一辆战车。这辆战车是缩小版的烈焰战轮，适合个人使用的强大坦

克。P1阶段你们需要对付的就是这辆坦克。



环罩地雷：大约35秒施放一次，在战车中心周围15码的位置布下8~10颗环罩地雷，踩到地雷上后若干秒会触发爆炸，对3码内所有敌人造成12000点火焰伤害。没有被触发的地雷会在P1转P2时自动爆炸。

需要注意的是，远程站的位置不要正好处在离Boss 15码的地方（事实上减去Boss的模型大小，真实距离大致就是Boss模型边缘10码的位置），否则地雷直接砸你头上，你就“茶几”了……

震爆：对15码范围内的敌人造成125000（100000）点自然伤害。

4秒施放，这是MK Ⅱ的定期近战AoE，大约34秒施放一次。基本在下面的电浆冲击后施放。

该技能需要所有近战（包括MT）躲避，施放的时候MK Ⅱ是不动的，但施放结束后坦克需要立即冲锋回去，在困难模式下，放火是一件考究的事情，所以MK Ⅱ位置不能和原定的计划有太多的偏差。

电浆冲击：火炮发出一道电浆射线，每秒造成31250（25000）点法火伤害，持续6秒。此效果无法被抵抗。

MK Ⅱ会读条3秒然后开始施放这道等离子射线，你会看到一道粗粗的激光射向了你们单薄的MT……

大约每30秒施放一次该技能。对于开荒团队来说，MT在P1通常需要吃3次此技能，需要分配好减伤技能自保。比较合理的分配是盾墙、痛苦压制、守护圣灵+破釜沉舟。

凝汽弹：对一名随机发射一发凝汽弹，在冲击点产生爆炸，立即造成11781~13218（9425~10575）点火焰伤害并且在8秒内额外造成60000（48000）点伤害。此效果只能作用于15码外可产生效用的目标。2秒施法。困难模式下DoT为每秒7500，但在各种抵抗减免后大致为5000~5500/秒。

这是MK Ⅱ对远程（15码外目标，如果MK Ⅱ位置不动，那么就是地雷圈外）频繁使用的一个技能。需要注意的是，此技能有溅射效果，即如果2名玩家站在一起，则汽油弹会攻击到这2个人。这是P1阶段要求团队分散站位的原因。

中汽油弹的玩家需要被治疗，被初始伤害后他们只有10000~15000的残余血量，治疗必须第一时间选中他们，给与盾等瞬发技能，并持续治疗他们。

该技能最大的威胁还是配合震爆技能，在震爆后近战归位的时候砸到近战身上。由于近战几乎是一起移动的，此时很有可能大部分近战都中了汽油弹的DoT，那么牧师开圣歌刷治疗导言，尽可能的拯救大部分的近战。

避免这种情况出现的办法还是要靠近战自己的把握，震爆时切勿退的过远，把握15码的距离很重要，震爆过后立即回到Boss身边。

炽焰抑制剂：在空气中散播炽焰抑制剂，熄灭全场范围内的炽焰。此外，所有受影响敌人的施法速度将降低50%，持续8秒。

这是P1阶段的灭火技能。MK Ⅱ会在战斗开始后大约1分钟的时候使用该技能。虽然在2分钟的时候它会再次使用该技能，但由于整场战斗限时10分钟，P1必须要在1分50秒内结束，所以你们只会遇到一次该技能。

P2. VX001

VX-001：血量6969600×125%=871200，MK Ⅱ被你们打回去后，房间中央会升起一台机器，是的，这就是VX-001，专用对步兵大规模杀伤性机械！

疾速爆射：对一名随机目标引发一连串的短程电浆爆裂，每次爆裂可造成2356~2643（1885~2115）点法火伤害，在3秒内最造成6次爆裂。

此技能属于VX-001的普通攻击，会随机对一个方向射击，对该方向上的所有目标每0.5秒造成2356~2643点奥术伤害。该技能是P2需要分散站位的原因。

炙热波：发出一道炙热波，立即对所有敌人造成2356~2643（1885~2115）点火焰伤害，并且在5秒内额外造成12500（10000）点火焰伤害。

P2阶段，该技能每10秒（精确）施放一次，除了初始伤害外，接下来的5秒内每秒造成2500点火焰伤害。这是全屏法术，所有人都会被攻击到。

火箭攻击：对一名随机敌人发射火箭。火箭命中目标时，将会对3码范围内的所有敌人造成5000000点火焰伤害。

这是P2需要额外关注的一个技能。首先，会有一名玩家的脚下产生一个醒目的红圈，然后5秒后火箭会砸到此红圈上，任何站在红圈中的目标（包括P3的机器人）都会受到5000000点火焰伤害，被秒杀。

红圈很醒目，在红圈中的玩家应当可以轻易躲避。

P3Wx2雷射弹幕：3Wx2 Laser Barrage旋转双管火炮，持续4秒，接着对随机方向射出雷射火网，对火网内的所有敌人每0.25秒造成25000（20000）点法火伤害，持续10秒。

这是VX-001的大招。VX-001开始攻击后大约30秒，VX-001会预热他的双管火炮，4秒后开始缓慢旋转10秒，旋转的过程中射出致命的Pew Pew激光弹幕，类似克苏恩的红光，VX-001将扫射大致120度的范围。

冰霜炸弹：这是P2和P4阶段的灭火手段。VX-001会对场地中火势密集的地方丢出一颗冰霜炸弹（2秒施法）。

冰霜炸弹在被丢出后15秒会引爆，以其为中心30码内的所有火焰会被扑灭，同时，被它炸到的玩家将承受50000左右的冰霜伤害并被击退（这意味着秒杀）。看到冰霜炸弹后周围人员必须躲避。

炽焰抑制剂：在空气中散播炽焰抑制剂，熄灭10码范围内的炽焰。此外，所有受影响敌人的施法速度将降低50%，持续8秒。这是P2近战范围的灭火技能。

P3.ACU（Aerial Command Unit）空中指挥装置

空中指挥装置ACU：血量4646400×125%=5808000，击败可怕的VX-001后，弥米伦开出了他的飞机——ACU空中指挥装置，这意味着P3开始了。在空中指挥装置的指挥下，场面将开始刷新各种小机器人。

电浆球：凝聚一颗电浆球并射向目标，造成17672~19827（14138~15862）点奥术伤害。2秒施法，可以被预言诅咒延长施法时间。这是ACU的普通攻击，我们安排一名术士（或其他远程）坦克它。

突袭机器人：血量630000×125%=787500，场地中的黄色光柱代表这种机器人即将刷新。战斗开始后10秒刷新第一只，此后每隔30秒刷新一只，这些机器人具有不低的近战攻击，可昏迷可减速可缠绕，MT在刷新后坦克住，击杀后尸体里可Loot到一个磁能之核。

磁能力场：在目标所在处投射一座磁能力场，将其锁定在原地。此

外，目标受到所有类型的伤害将提高30%，持续6秒。

突袭机器人会使用此技能将MT锁定在原地，该技能可被驱散，可打断。

磁能之核

使用：将这个磁铁装在空中指挥装置之下可暂时令其迫降至地面，并且丧失功能。在丧失功能的状态下受到的所有类型伤害将会提高50%。

这是击杀突袭机器人后在其尸体里拾取的东西，将该物品放在空中指挥装置的下面可以将ACU从空中吸下来，近战此时可以攻击到ACU。

垃圾机器人：血量189000×125%=236250，场地中的绿色光柱会刷新此种机器人。大约每15秒一只。和它的名字一样，除了物理攻击它啥也不会，属于纯粹的干扰型ADD。由穿部分DPS装的熊T拉住即可。

炸弹机器人：血量50000×125%=62500，该机器人是从空中指挥装置里降下的，它们会给随机一个目标一定的仇恨并奔向目标，对目标及其周围10码内的玩家造成10000左右的火焰伤害。

事实上它们并不需要被击杀，安排一名穿着高血量装的神圣骑士站在远离团队的位置将之嘲讽，硬吃爆炸的伤害即可。按照我们骑士的话讲，神圣骑士在P3没啥太多的事情。当然，如果对骑士不放心，也可以让坦克垃圾机器人的熊T嘲讽。

灭火机器人：血量50400，P3阶段的灭火手段。场地中的蓝光会刷新此种机器人。它们会射出水柱灭火，当然，这些水柱对玩家来说也是有伤害的。

震耳警报：沉默施法者10码范围内的所有敌人。

洒水：发射一道强力的锥形水柱，熄灭15码范围内的所有炽焰，并且对水柱范围内的所有敌人造成18850~21150点冰霜伤害且将其击退。

P4：V0-L7R-0N

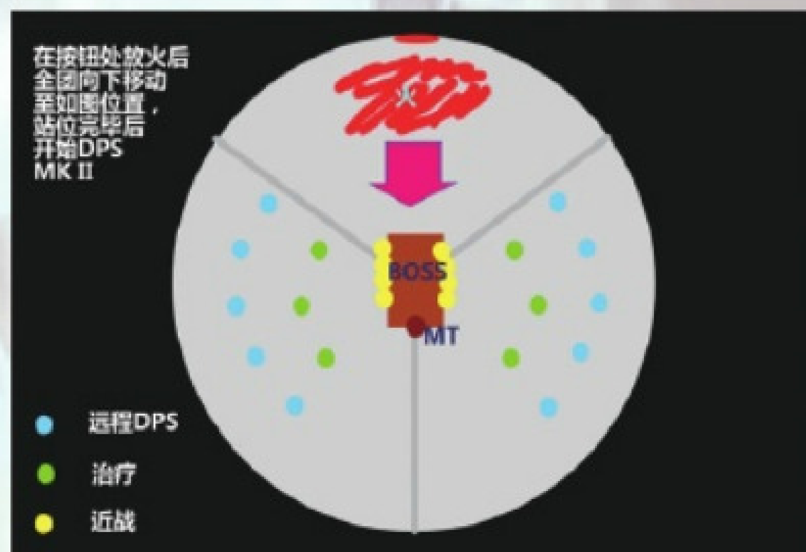
V0-L7R-0N：血量头部2904000，身体4356000，移动装置4356000，在P3结束后，弥米伦会将P1的MK Ⅱ、P2的VX-001、P3的ACU组装起来，组成他最伟大的发明——V0-L7R-0N！各部分的血量为P1、P2、P3的一半，3个部件需要被同时摧毁，否则它们会互相修复（血量回复到50%）。



环罩地雷：大约35秒施放一次，在底座中心周围15码的位置布下8-10颗环罩地雷，踩到地雷上后若干秒会触发爆炸，对3码内所有敌人造成12000点火焰伤害。和P1阶段的地雷是一样的，该技能由底座施放。

震爆：对15码范围内的敌人造成125000（100000）点自然伤害。4秒施法，大约34秒施放一次。同样是底座施放。

P3Wx2雷射弹幕：3Wx2 Laser Barrage旋转双管火炮，持续4秒，接着对随机方向射出雷射火网，对火网内的所有敌人每0.25秒造成25000



（20000）点法火伤害，持续10秒。该技能继承自VX-001，同样是120度的扫射。

手部脉冲炮：对一名随机目标发射一道能量脉冲，对该名敌人前方锥形范围内的所有敌人造成8247~9252（6598~7402）点奥术伤害。0.85秒使用一次。由VX-001施放，为P4独有的技能，对一个方向的所有人造成伤害，数量无上限。

火箭攻击：对一名随机敌人发射火箭。火箭命中目标时，将会对3码范围内的所有敌人造成5000000点火焰伤害。和P2一样，也是VX-001的技能。但是在P4阶段。每次会施放2枚火箭，地上会出现2个红圈。

电浆球：凝聚一颗电浆球并射向目标，造成17672~19827（14138~15862）点奥术伤害。2秒施法，和P3时ACU的技能一样，头部技能。

冰霜炸弹：冰霜炸弹在被丢出后15秒会引爆，以其为中心30码内的所有火焰会被扑灭，同时，被它炸到的玩家将承受50000左右的冰霜伤害并被击退（这意味着秒杀），看到冰霜炸弹后周围人员必须躲避。和P2阶段一样，P4的灭火手段也是冰霜炸弹。

四、战斗过程

在叙述战斗过程前有必要叙述火的2种形态。

火每27秒施放一次，在3个随机的玩家脚下出现，然后它会蔓延一段时间，一段时间后火会固定不再蔓延。我们称会蔓延的新火为“活”的，称蔓延结束不在蔓延的为“死”的。

这里有几种能够快速将活火变为死火的方法：法师在活火上冰箱/骑士在活火上无敌/骑士给在活火上的人无敌。

这个技巧可以略微降低对火的处理难度。

P1阶段



综合：

开场前，所有人员在北场按钮处集合，按下按钮等待第一团火的生成，这样可以将开局的第一团火固定在按钮处。

开场后，弥米伦会讲7秒钟的废话，告诉你们“我都说了不要碰那按钮你们怎么不听呢！”弥米伦很生气，后果很严重！

他讲完废话后跳入MK Ⅱ中，MT立即接手，团队成员就位，按下图位置站位，人与人保持10码距离。

在第一次离子冲击前后会出现第二团火（发生在开战后27秒左右），此时，若火在远程范围，可不管继续攻击，远程适当移动躲避。若发生在近战范围，MT拖着Boss向下移动，到下图的位置。

第三次火焰会在50~60秒之间来临，之后会灭火一次，所以第三次火焰团队只需要小范围移动即可。

灭火后，团队向南靠近，我们要保证第四次火放在南场。

第三次离子冲击后MK Ⅱ应该没有多少血了，这应当是本场战斗的基本DPS要求。

MK Ⅱ 血量到0后会返回车库，

它会在P4再次出现。

P1转P2阶段，连同P1遗留的火，都要控制在南场，全团在P1结束后在南场（即入口）处集中。

坦克：对于P1来说，坦克需要保证Boss位置尽可能不移动。即要求每次震爆后都能够第一时间回到原来位置。当近战位置的火势开始蔓延时，向南场移动。

对于离子冲击，坦克必须保证每次都有技能应对（不管是自己的还是牧师给与的，必须事先安排好）

治疗：加好汽油弹是这个阶段唯一需要注意的。当然，在离子冲击时需要全力治疗坦克。分配左右两边各







2个团队治疗，1个MT治疗，2个团队治疗负责平时的汽油弹，当离子冲击时辅助治疗MT。

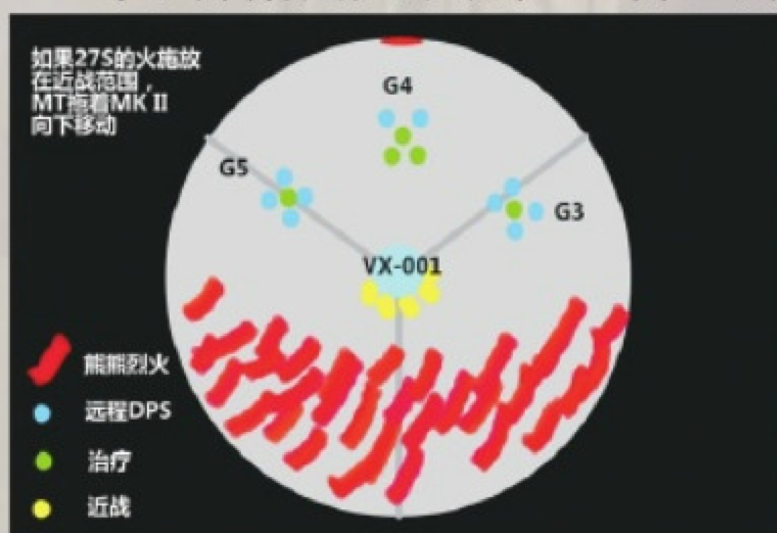
远程DPS：和周围人保持好距离，不要抢治疗的位置，中了汽油弹记得自保即可。

近战DPS：计算好距离，震爆回位必须迅速，否则很有可能中汽油弹。一片近战中汽油弹是灾难性的。

P2阶段

综合：

对于开荒团队来说，P1转P2的过程中会施放2次火（第五次，第六次），待第六次火出现后团队人员就位，按下图站位。

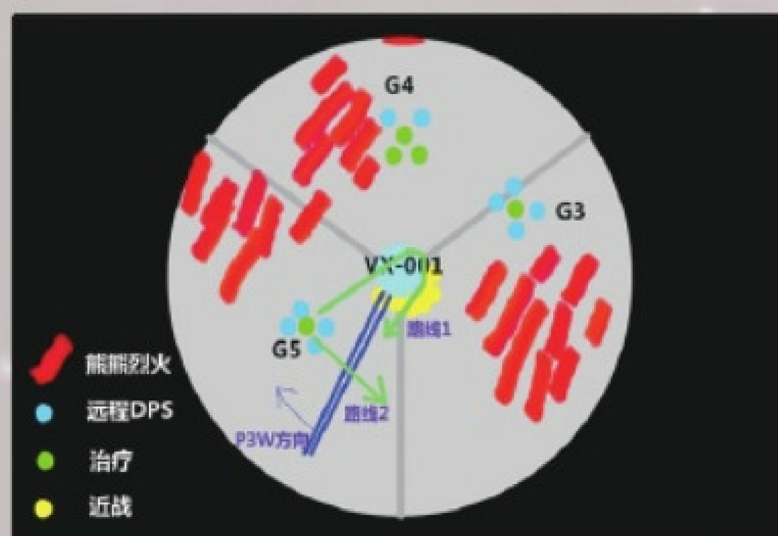


G3、G4、G5组的小队治疗负责本组的血线，主要伤害来源是炙热波，而4组的一名辅助治疗则根据Boss的朝向支援被扫射的小队。3个小队位置相对固定，如果火出现在脚下，小队的5人集体移动。

战斗开始不久后，VX001会往南场丢一颗冰霜炸弹（一般情况会落在南场），将南场的大部分火扑灭，这给了G5和G3移动的空间。G5、G3在风筝火的时候可以向南场移动。

当Boss准备使用Pew Pew射线时，可以选择从近战位置穿过（下图中路线1），也可以选择逆向穿过（下图中路线2）。





请视当前火势决定路线，一般来说逆向穿过总是优先的，但有的时候可能来不及，那么从近战位绕一圈回来也是可以的。



此阶段的治疗压力很大，但只要遵循3个远程组按小组集体移动的原则，那么存活是可以保证的。建议给3个远程组的本组治疗标记，方便组员跟随。



近战需要额外注意火势，尽量少踩火。一个好的近战只会承受相当少的伤害——一般只有炙热波加一点点速射的伤害。

将VX-001轰至空血后进入P3，所有人集合到一处，如图所示。

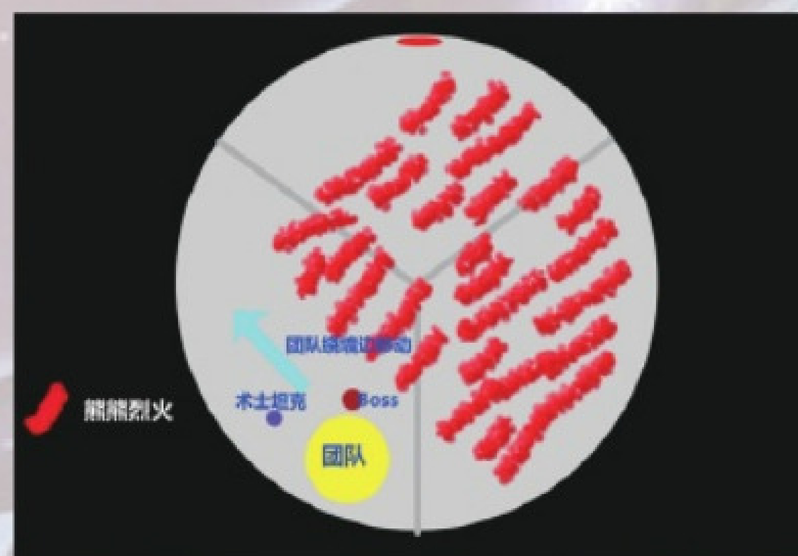


P3阶段

弥米伦会跳上空中指挥装置，开着飞机来打你们！

这个阶段，场地中会刷新各种各样的机器人，而我们的战术是由一名术士坦克Boss，绕着场地走位，团队则跟随在此术士身后10码位置。

法系需要注意远离灭火机器人，它们附带的沉默光环会极大的影响治疗及输出。



P3的走位如图所示——

当团队位置出现火时，团队按照箭头方向贴墙移动，当然，术士坦克也要相应的往前移动。

突袭机器人刷新后MT将其拉到团队中由近战解决，开荒阶段如果突袭机器人不能快速击杀（10~15秒内击杀），则远程可以辅助攻击下。

安排一名近战负责拾取磁能之核，在出现一次火后，团队移动到前方空地，术士向前大步移动，保证Boss下方无新生成的活火（有不会蔓延的死火是没有关系的，近战不要踩上去即可。这个位置需要拉Boss的远程自己把握），使用磁能之核将Boss吸下来，全体攻击Boss。

对于炸弹机

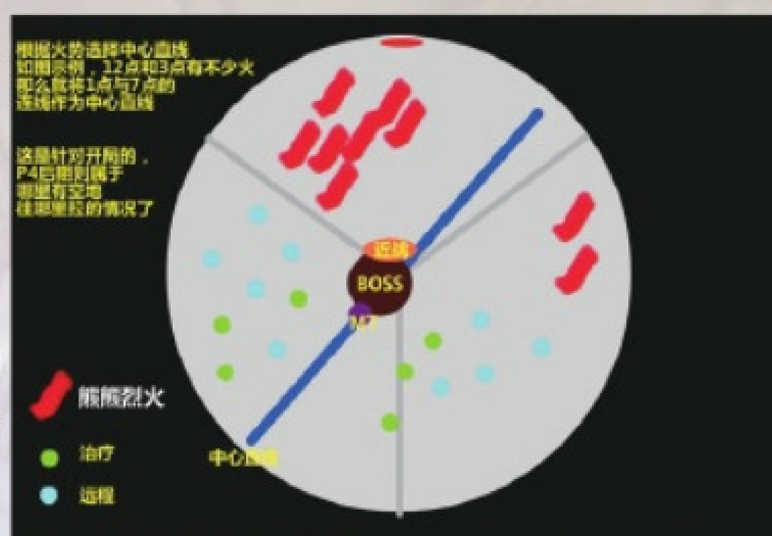
器人，由一个神圣骑士站离人群，嘲讽引爆，骑士可以自己给自己治疗。

在将Boss吸下来1~2次后应当可以将空中指挥装置摧毁，此时弥米伦会将3个部件组合成一个人型机器人，进入P4阶段。

在组装的这段时间，将场面上的垃圾机器人以及所有的灭火机器人清理干净。

清理灭火机器人是防止他们的沉默光环对P4造成不可控的随机影响。





P4阶段

在P3到P4的过程中，团队清理了P3遗留的ADD后，按照下图，分成两部分，类似P1的站位，根据场面火势情况选定中心直线。

MT带着Boss在中心直线上移动。

这是P4开局的安排，为的是开局能够更好的DPS。

打到后期由于冰霜炸弹和镭射弹幕的影响，最初的阵型会被打乱，需要MT将Boss往空地带，后期主要靠个人的反应能力。

近战攻击底座，远程攻击头部。在底座被打到10%时，近战攻击身体。在头部被打到5%时远程攻击身体。

一般由于闪电链顺劈活体炸弹等技能的存在，在攻击身体时头部与底座也会被攻击到。

所以身体被摧毁时底座和头部一般只有1%~3%的生命值了，将他们摧毁，战斗就结束了。

P4阶段是前3个阶段的综合。近战除了避免踩火和地雷，还要注意底座的震爆。





远程则必须跟紧自己组的治疗，切不可出治疗范围。

进入P4后，MT嘲讽Boss的头部，这里战士具有一定的优势，可以利用盾牌反射来制造对头部的仇恨。如果MT不是战士，那么继续治疗好P3的远程坦克。

事实上由于没有了炙热波，P4的团队治疗压力比P2要小，能够度过P2，那么P4的治疗理应不成问题。

减员一般是Boss的各种决死技能导致的，除了震爆外，安排一名队员语音提醒Boss的冰霜炸弹和pewpew弹幕是必要且有效的。

只要躲好冰霜炸弹，镭射弹幕以及火箭，不太会出现减员。只要人员不扎堆，那么手部脉冲炮的伤害构不成威胁。

P4治疗：MT需要2位治疗照看。其他治疗尽可能的给团队成员上HOT，盾即可。

P4近战：关注震爆地雷以及火，位置更多的迁就于MT。

P4 MT：MT的走位是P4成败的关键因素之一。MT需要保证Boss不在火上，否则近战无法输出，同时MT也要额外注意冰霜炸弹的位置，及时调整。一个原则：尽量将Boss往空地带。

P4远程：跟好自己组的治疗，弹幕时按照预判路线跑位，穿火不是无法接受的事情，事实上现在的火伤害很低，烧一两下不会有什么问题。

威札斯将军

一、简介

威札斯将军是尤格萨伦监狱前的门神，只有击败他才能面对那个满身都是嘴的古神。作为一只大虾，将军拥有不俗的物理攻击，可惜攻击频率不够快，导致了它的DPS并不高。

当然，虽然将军的伤害不怎么样，但这是一场不同于以往的战斗。将军拥有一个被称作绝望光环的全场光环，阻止一切魔法值再生能力，即，整场战斗无法回蓝。不过由于攻击频率很低，3.2版本将军的血量被砍掉了1000万，攻击力也有所降低，因此直接挑战困难模式也不是一件困难的事，对于3.2才接触将军的团队来说，将军的价值也仅限于困难模式掉落的天国之焰以及奥杜亚龙成就了。

所以本文不打算谈及过多普通模式的内容，仅提供困难模式的打法（某种意义上困难模式打法更简单，当然也需求一定的坦克硬度）。

二、Boss及技能

威札斯将军：血量23009250

绝望光环：无法通过几乎所有一般的方式恢复法力。蝮蛇守护、智慧审判、萨满之怒和精神调和仅能维持部分的恢复效果。同时降低20%近战攻击速度。3.1版本里恢复增强萨满可以使用萨满之怒回蓝，3.2版本里被修正了。

目前治疗无法通过任何常规手段回蓝，唯一的回蓝手段是通过场景中萨伦烟雾被击杀后留下的绿水回蓝，不过一旦击杀萨伦烟雾就进入普通模式了。

暗影暴击：对目标发射暗影能量弹，对冲击点附近所有受波及的敌人造成11310~12690点暗影伤害，并将其击退。暗影能量爆发后，会在原地留下一座持续20秒的能量力场，提高造成的魔法伤害100%，提高施法速度100%，降低造成的治疗效果75%，并且降低法力消耗75%。

无面者印记：对目标降下远古的



诅咒，每1秒虹吸目标周围敌人5000点生命力，持续10秒。注意，该技能只对目标周围的人造成伤害并吸血，对目标不造成任何伤害。

灼热烈焰：对100码范围内的所有敌人造成13875~16125点火焰伤害，使其护甲因高热而降低75%保护的功能，持续10秒。2秒施法，可打断。安排2名打断职业轮流打断，可以让将军一次灼热烈焰都放不出来。困难模式P2的时候额外关注下打断即可。

暗郁奔腾：使施法者充斥着黑暗威能，令其造成的物理伤害提高100%但降低55%移动速度，持续10秒。3秒施法，每一分钟使用一次，困难模式只需要坦克开启一定的减伤/闪避技能/饰品即可应对。

萨伦屏障：制造一层萨伦屏障，将承受的所有伤害降低99%。

场上刷新6个萨伦烟雾后会生成一只萨伦聚恶体，同时将军身上会出现此防护罩，只有击杀萨伦聚恶体该防护罩才会消失。

萨伦聚恶体：血量9412875，开战后房间中每过30秒左右会刷新一团萨伦烟雾，不击杀任何的萨伦烟雾，当刷新6团萨伦烟雾后，它们会合体成为一只萨伦聚恶体，同时将军身上出现一层萨伦屏障。击杀萨伦聚恶体后屏障会消失。

萨伦聚恶体不可被嘲讽，击杀时要额外注意仇恨，OT意味着灭团。

邃暗：对所有敌人造成750点伤害，并且每个堆叠效果可提高受到的暗影伤害10%。可叠加99层。每2秒施放一次，这是一个软狂暴计时技能。需要在团队无法承受伤害之前干掉萨伦聚恶体，3.2版本一般50层内肯定能解决萨伦聚恶体（对于全团245等级以上装备的团队，30层内能解决萨伦聚恶体）。

三、团队配置

以下配置是困难模式的配置。

坦克：2名，1名坦克Boss,1名坦克P2阶段出现的萨伦聚恶体。死亡骑士作为主坦克有一定的优势。

治疗：6名，因为无法回蓝，装备选择上，增加蓝上限和HPS就是这场战斗的一切。

DPS：17名，其中至少需要8个远程。

四、战斗过程

P1阶段

为方便P2阶段坦克，主坦克将将军坦克在将军初始位置。萨伦聚恶体将在这个位置刷新。

近战和所有治疗在将军肚子底下站位，远程则在外面集中站一个点。

只要外面的人数大于等于8，那么暗影暴击只会对远程施放。

暗影暴击有清晰的弹道路线，不过看弹道躲避时间不一定来得及。推荐的做法是看DBM的报警，当周围有人头上有骷髅标记时远程向两边散开，暗影暴击砸到地面形成黑水后回位置。

远程输出需要遵循“只在黑水上打”的原则，不仅仅是因为黑水能够增加伤害，更是因为黑水中施法减少75%的魔法消耗。对于这场不能回蓝的战斗来说这是关键的一点。

近战安排打断的2人需要注意Boss的灼热烈焰技能，Boss施放此技能时效果十分华丽，不难判断，其他近战则是打木桩。

将军还会对随机的一个远程施放无面者印记，中无面者印记的队员需要第一时间离开团队。一般安排无面者印记的队员向后方远离人群，术士可预先在后方放好传送法阵。

在P2阶段需要额外注意暗影暴击和无面者印记，由于P2萨伦聚恶体的暗影易伤Debuff堆叠，暗影暴击在10层邃暗后便可能秒杀远程。

外场的8个远程必须时刻集中注意力，你们是否能躲好暗影暴击就是这场战斗能否胜利的关键。





法师可以考虑将冰箱留到P2，中无面者印记直接解除。

隔一分钟将军会使用一次暗郁奔腾。暗影奔腾期间，MT开启减伤技能硬顶即可。

在6个萨伦烟雾刷新后，它们聚合成一个萨伦聚恶体，进入P2阶段，需要注意的是此时将军正好施放暗影奔腾，如果有神牧可以考虑给MT一个守护圣灵。

P2阶段

萨伦聚恶体刷新后，副坦克将其拉住，坦克在将军身边。萨伦聚恶体死亡前将军是近似无敌的，因此所有DPS转目标攻击萨伦聚恶体。

需要注意，萨伦聚恶体无法被嘲讽，所以最好留5~10秒给副坦克建立仇恨，盗贼猎人误导给副坦克。由于站在黑水上伤害提升100%施法速度降低75%，远程的DPS会极大提高，所以远程需要时刻关注oMen等仇恨插件避免OT，一旦OT很有可能造成一次灭团。

P2阶段不需要过于紧张，当仇恨稳固远程都有黑水站后，打开嗜血/英勇将萨伦聚恶体解决掉。

安排在P2阶段治疗的几位治疗开始干活，选用你们HPM最高的技能。P2阶段全场受到的暗影伤害会逐渐加大，在30~40层时牧师开启心灵专注+神圣礼颂等技能。

DPS不因为暗影暴击/无面者印记等技能笨死的话，一般30~50层邃暗间就可解决萨伦聚恶体。对于笨死的队员全团应当/吐口水伺候，被暗影暴击砸死绝对是灭团的原因。

P3阶段

干掉萨伦聚恶体后进入P3阶段，和P1没什么区别，只不过团队成员身上还遗留着萨伦聚恶体给与的邃暗，可以被暗影暴击秒杀而已。

如果有远程笨死了，那么需要空蓝的治疗跑到外面去帮忙补位，一定要保证外面有8人以上，否则暗影暴击和无面者印记会对近战施放（那就是灾难，这下理解为什么被暗影暴击砸死是灭团之因了吧）

治疗安排

安排2人在P1阶段治疗MT。原则为1人主预读，掉血才加，一人在MT血线低于50%时帮忙治疗，这个人一般是戒律牧师（苦修）。

P2阶段，P1加MT的2人继续治疗MT，安排1人治疗OT，其他3人治疗团队。

安排在P2治疗团队的3人在P1阶段可以打酱油划水练武器技能——随便你干什么，别施法就行。而到了P2则是倾泻你们的蓝——保证团队成员不死于邃暗。

本场战斗对于治疗的原则就是，尽量少的治疗溢出，最好有效治疗=输出治疗。

尤格萨伦

一、简介

尤格萨伦是奥杜亚的最终Boss，对于3.2及以后的版本来说，由于十字军副本的冲击，奥杜亚的掉落失去了吸引力，奥杜亚的价值很大程度上转向了一些高难度的成就以及橙锤碎片。

这里面自然包括了闇境孤军——在没有任何守护者协助的前提下击杀尤格萨伦。完成这个成就的公会，服务器会刷屏，团队成员则会得到“死神葬送者”的称号。

当然，这并不被包括在奥杜亚的310%龙成就里，310%龙成就只需要过1守护即可。

3.1版本的闇境孤军是当之无愧的全WoW最难场景，3.2版本极大的削弱了它——P3的信标最多只会施放3个而不是5个，尤格萨伦的血量被削减了30%。在大削弱前全世界仅有不到20个团队完成此成就，大部分团队仅击杀一次便不再farm，大削弱后该成就的难度仍然比大十字军的阿努巴拉克稍难，这是一场需要全团精密配合的战斗，完善的任务分配，对Boss各技能的理解是击杀的关键。

本攻略同样可以作为1灯的攻略，P3只需要每次杀死刷新的ADD即可（在0灯下是杀不死的！）

二、技能

理智：你理智清醒程度的指标。若理智指数达到0时，你的心智将会永久受到尤格萨伦的控制。

进入战斗后即会获得此Debuff，在战斗场景外的人员的理智会立即降为0，断线人员，只要断线时间长到人物消失，那么再上线理智也会变为0。

P1阶段的小怪及技能

尤格萨伦守护者：血量935000，P1阶段场面的5团黄色烟雾中产生的小怪。

当玩家触碰到黄色烟雾时也会生出一只。

黑暗箭雨：向附近的敌人射出多支暗影箭造成8500~11500点暗影伤害，并使其受伤，令其受到的任何治疗效果降低25%，持续10秒。1.5秒施法时间，当小怪使用此技能时务必需要打断，不仅仅是因为此技能的群体AoE伤害，由于这是个读条法术，所以小怪使用它时会停止移动，这会影响坦克将小怪拉到Boss身边的进程。

暗影新星：对15码范围内的生物造成25000点暗影伤害。

此技能在小怪死亡时触发。这是唯一可以伤害到萨拉的技能。需要坦克将垂死的小怪拉至萨拉身边杀死，然后通过此技能对萨拉造成伤害。

萨拉：血量199999，P1阶段位于场地正中的女人。之前你在奥杜亚中一直听到的“救救我”就是这家伙喊出的。其实她就是尤格萨伦，不过现在她冒充一个柔弱的女子要你们将她从那些怪物手里救出去。她会不断的给小怪以及玩家上一些Debuff（Buff），而玩家需要利用此阶段刷新的小怪死亡时触发的暗影新星将萨拉的血量削减至0。

萨拉的愤怒：每3秒造成12500点暗影伤害，但造成的物理伤害提高12000点，持续12秒。4秒施法时间，这是萨拉给尤格萨伦守护者施放的一个Buff，可以被驱散掉，坦克小怪的坦克需要注意，这会使小怪打你更疼。

萨拉的祝福：治疗一名友方目标27000~33000点生命力，但在20秒内造成60000点暗影伤害。4秒施法。这是萨拉给玩家施放的一个Debuff，表面上看是加满血，实际上还要再承受60000点伤害，配合下面的技能会杀死玩家。

这女人阴险的很呐（其实说起来尤格萨隆是木有性别的）——

萨拉的热诚：使一名友方目标的伤害提高20%，但同时令该目标受到的伤害提高100%，持续15秒。4秒施法，这是萨拉给一名随机玩家的Debuff，中此Debuff的玩家需要注意自保，而如果同时还中了萨拉的祝福，则需要治疗额外关注。对于坦克来说，身上有热诚是十分危险的，特别是正在坦克的小怪碰巧又有萨拉的愤怒的情况，请开启减伤技能。

注：在最早的版本里，P1阶段的小怪还会心灵控制的技能，后来，越来越多的声音表示0守护尤格萨隆太难了，于是暴雪取消了心灵控制的技能，大大简化了P1的难度。在星辰首杀0守护尤格萨隆时已经没有了心灵控制的技能。

P2阶段小怪及技能

萨拉：血量199999，P2阶段，尤格萨隆露出了它的本尊。萨拉成为漂浮于尤格萨隆顶部的一个幻象。

形状类似于一个维京天使，它会使用下面一系列的技能攻击团队，这些技能都是随机的，并附带降低理智的功能。

也是从P2开始，理智成为需要关注的重要属性。

脑波连结：将两名敌方目标的脑波链接在一起。受影响目标之间的距离若超过20码则每1秒将受到3000点暗影伤害并降低2%理智。1.5秒施法，萨拉会随机的制定2个玩家，他们之间会有一条线连接，如果两人的距离超过20码，那么线是红色的，两人每秒会受到3000点伤害以及损失2%的理智，而当两人距离在20码内时，线变为白色，可以认为此时是安全的。

注意：如果线的一段进入了幻境，那么该技能效果会立即取消，不会再造成伤害。所以在进门前中脑部链接不会有太多影响，该进门的继续进门，而另一段的队员应当配合进门人员移动。

另一个需要关注的情况是连线的一方中了心灵缺陷。

心灵缺陷：对目标造成5000点暗影伤害并使其感到恐慌而逃跑，持续4秒，接着会试着跳至10码范围内另一个敌方目标的身上，同时降低12%理智。

该技能在拥有米米隆的20%加速时并不可怕，但在0守护模式下，所有人都必须关注它。DBM会给中此Debuff的人一个骷髅标记，记住，远离骷髅。

该技能需要特别关注的是，当它发生在一个身上有脑部链接的玩家身上时，脑部链接的另一端的玩家需要额外注意保持一个微妙的距离（10码~20码间），保证不被传染，又不会让连线变红。

这需要一定的练习来获取经验。

另外，团队成员不应当站的离Boss太近，心灵缺陷可能将你恐惧到Boss身体里，然后你被弹出来，在空中将心灵缺陷传染给大部队。

死亡射线：释放四束散发致命能量的光束，摧毁任何碰触到的敌方目标。施法时间1.5秒。

类似克罗刚恩的眼线，生成若干道绿光，扫射团队，绿线的移动速度并不快，正常情况是很好躲的，但配合其他技能可能会让人分心。被绿光扫中的玩家将承受每秒20000点伤害，几乎是必死的。

失神：造成5000点暗影伤害。同时降低12%理智。1秒施法时间，随机选取理智39以上的玩家攻击。这是P2 Boss的“普通攻击”，12%的理智损失是不可避免的，而0灯并没有理智井这样的东西给你回复理智。所以，如果想在P3保留更多的理智，就需要



幻境破梦尽可能的快，让Boss处于昏迷状态的时间尽可能长。

幽暗屏障：保护施法者免于所有攻击和法术。即施加在尤格萨隆本体上的魔法防护盾，在尤格萨隆HP30%以上时一直存在。

粉碎触手：血量2000000，P2阶段开始后5秒刷新第一个粉碎触手。开场后55秒刷新第二个粉碎触手。理论上两个触手的刷新间隔是50秒，但如果破梦及时，那么第三个触手会在第一次梦境结束后才刷新。只要保证破梦在25秒内完成，那么之后的刷新规律会变成：幻境的1分钟结束，刷新一只粉碎触手。粉碎触手无Buff时伤害在15000左右。

迸发：一条触手从地底下窜出，对小区域内的敌人造成1488~2012点物理伤害，并将其击退。这是刷新时触发的技能。

碾碎：碾碎触手攻击路径上的敌方目标，对这些目标造成15200~16800点物理伤害。这个技能的发动条件是——他的近战范围内有人，他会朝着他的第一仇恨目标打一个直线轨迹的伤害，这个距离在15码左右，如图。

所以坦克拉的时候保证自己后面没人，同时路过的时候注意不要在这个连线上就可以了，不用特意走的比较远。

汇聚之怒：当施法者受到集中的攻击或法术时，提高造成的伤害和攻击速度。该Buff可叠加最多99层，每层提升3%的伤害和3%的攻击速度。持续2秒。

如果坦克需要坦克粉碎触须，那么务必注意它身上的汇聚之怒层数，30层以上必须开减伤技能，否则会被打死。

威能递减：弱化施法者周围大范围内的敌方单位，使其造成的伤害降低20%。需要引导。1.5秒施法时间，每一根粉碎触须在近战范围内没有可攻击目标时都会使用该技能，这是一个持续5分钟的引导法术，会造成全场玩家伤害降低20%的效果（包括梦境中的人员）。多个粉碎触手的该技能会被叠加。这是粉碎触手需要适当坦克的原因。

巨蟒触手：血量100000，P2开始后，每20秒在随机地点刷新一个巨蟒触手，抓取一个它周围的人。尤格萨伦昏迷时不会刷新。

压榨：抓住周围的一名敌人，并压榨他们的生命力，每2秒造成7500点物理伤害。

这个触手只会这一个技能。被抓去的目标如果冰箱/无敌/保护祝福，则触手会消失。

该触手最大的威胁莫过于在传送门即将打开时将进门组成员（详细流程里会谈到）抓住，此时需要骑士给保护祝福立即解救被抓人员，务必保证进门组人员能够第一时间进门。

腐化触手：血量600000，P2开始后开始刷新，刷新间隔为25秒，同样，在尤格萨隆昏迷时不会刷新。

它会不断的施放各种Debuff，这些Debuff虽然可以被驱散，但着实烦人。当然，该触手的击杀优先级是最低的。

迸发：一条触手从地底下窜出，对小区域内的敌人造成1488~2012点物理伤害，并将其击退。这是刷新时触发的技能。

抹杀情感：使目标的攻击和施法速度降低60%，并且移动速度降低60%，持续20秒。1.5秒施法，魔法效果，可驱散。

黑疫：使一名敌方目标感染瘟疫，使其周期性无法控制地呕吐。1.5秒施法，疾病效果，可驱除，效果为随机昏迷2秒。

厄运诅咒：使目标染上厄运，在12秒后造成20000点暗影伤害。1.5秒施法，诅咒效果，可解除。

吸噬之毒：对一名敌人造成21000点自然伤害，并在18秒内抽取21000点法力。1.5秒施法，中毒效果，可解除，3秒一跳。

尤格萨隆的脑部：血量6857147，破梦后，在幻境里的人员会进入脑房，面对尤格萨隆的大脑。在大脑血量变为30%时将进入P3，大脑的血量和外面尤格萨隆本体的血量比例是被连接着的。

疯狂诱陷：令周围所有目标陷入疯狂，降低100%理智。1分钟的引导法术。该法术在传送门打开时开始引导，当引导完成时，在梦境（包括脑房）内的一切玩家都会被永久控制，所以，每轮传送门，在梦境里的玩家只有1分钟的时间破梦并DPS大脑。

幻影粉碎：尤格萨伦的幻影粉碎后暂时陷入昏迷之中。

在幻境内的所有灵感触手被击杀后，尤格萨隆将陷入昏迷，不刷新触手，不施放任何技能。在疯狂诱陷技能施放后恢复正常。

狞笑骷髅：血量N/A，幻境中的骷髅头，不断施放痴狂凝视，面对它的话会受到暗影伤害以及损失理智。

痴狂凝视：望着狞笑骷髅令你的神智错乱，造成1750点暗影伤害，并且只要你仍面对施法者，每1秒将降低2%理智。

灵感触手：血量40000，幻境中的各种需要攻击的目标都是它所化的。消灭了所有的灵感触手后尤格萨隆会陷入昏迷（幻影粉碎）。

注：在最早的版本里，死亡射线常常会扫到被抓的玩家下面，被救下的玩家也许会立即被射线杀死。在后续补丁里这个问题已经被修正，所以现在版本，被死亡射线扫中是不应该的。

关于失神：心智在39以下的玩家理论上是不会被继续攻击的，但是，根据蓝帖的解释，“39以下不会被攻击”是39心智以下的玩家会生成一个隐形的保护罩，这个保护罩的生成是有延迟的，所以也许你仍然会遇到39心智以下还被失神打到的情况，这属于老奶奶扶得不够多，人品不好。

P3阶段

尤格萨隆：血量44000000×30%=13200000，进入P3后，尤格萨隆身上的幽暗屏障消失，玩家可以开始攻击尤格萨隆本体。

事实上只需要打掉尤格萨隆13200000血即可。

痴狂凝视：望着疯狂之喉令你的神智错乱，造成5700点暗影伤害，并且只要你仍面对施法者，每1秒将降低4%理智。

尤格萨隆会每11~15秒使用一次该技能，根据战斗记录统计，该技能的最短施放间隔在11秒，大多数间隔在13秒，减去凝视的4秒，留给DPS可以面对Boss输出的时间只有7~11秒。

阶段划分		Adds	攻击目的	Yogg血量	进入条件
第一阶段		约哥守卫	Sara	100%	战斗激活
第二阶段	现实	大/中/小触角	清理场面	100%	Sara被炸8次
	幻境	变异触角	大脑	100%	
第三阶段		不朽守卫	约哥	30%	脑子被打到30%

在此技能引导的4秒内，面对Boss会受到每秒5700~6300的暗影伤害同时损失4%心智，所有DPS必须在凝视时转头（DBM的冷却计时很有帮助），保证每次凝视只损失4心智是必要的。

这也是术士暗牧能够作为优势DPS的原因，吸取灵魂和精神鞭笞作为引导法术可以在施放后背向引导，而这2个职业各种瞬发技能大多支持背发。

震耳咆哮：对敌人造成7600~8400点物理伤害并使其沉默4秒。2.3秒施法，进入P3 30秒后使用第一次，以后每隔1分钟使用一次。

在施放前，安排骑士开专注光环精通即可，2个骑士可以保证全团不被沉默。该技能只在0~3守护时被使用，施放时尤格萨隆会张开大嘴，这也是奥杜亚橙锤制作步骤中的一步——将锤子丢到尤格萨隆肚子里去。

暗影信标：目标成为尤格萨伦强能暗影的信标。

3.2版本，尤格萨隆只会给3个不朽守卫者暗影信标。该技能从P3开始后，每45秒施放一次。

强能暗影：强化目标20码范围内的友方单位，使其在20秒内恢复750000点生命力。每秒恢复37500点，该Buff可被叠加。

在暗影信标被释放后10秒，所有身上有信标的不朽守卫者会获得此Buff并炸开，这些有信标的不朽守卫者周围20码内所有的其他怪物同样会获得强能暗影的Buff（包括Boss）。

这是整个P3的处理关键以及难点，因为在0灯下，不朽守卫者是无法被杀死的（只有索林姆的闪电可以杀死他们，只要留有索林姆，那么强能暗影和暗影信标这2个技能可以无视）。

不朽守卫者：血量425000，进入P3后，每10秒将刷新一只不朽守卫者。

不朽守卫者无法被普通技能杀死，也就是在0守护模式下无法杀死它们。只有索林姆的闪电能够彻底杀死它们。

强化：强化一个不朽守护者，在它生命力较高时使其伤害力提高。

不朽守卫者刚刷新时自带9层此buff，它的生命值每损失10%，Buff就会消除1层。但当它被治疗到相应血线时此Buff又会重新叠加。

90%~100%血量为9层，80%~90%血量为8层，以此类推，10~20%为1层，10%以内为0层。

每层提高不朽守卫者180%的伤害，也就是说，刚刷新的满血不朽守卫者攻击力是1620%，大约为40000一下，在0层时则降低为2000+。

此Buff也会造成不朽守卫者体型上的改变，每丢失一层，不朽守卫者体型减小50%。

吸取生命：每1秒吸取目标3333点生命力，并将其转移给施法者，持续5秒。这是一个引导法术，施放此法术时不朽守卫者会停止移动，所以，如果它中了暗影信标，那么必须注意打断此技能，否则你无法拉动它。

三、团队配置

坦克：3名，其中最好有2位具有一定攻击性的坦克（如可变成猫的熊）

DPS：7~8名近战，10~11名远程（最好有2名猎人，同时术士的数量越多越好）

所有的近战加上2名坦克与1名治疗将成为进门组。2名进门的坦克在P2的任务是DPS，他们必须要有15秒内造成接近40000伤害的能力。

治疗：4名（最好有2名圣骑士，1名德鲁伊或牧师）

四、战斗流程

P1阶段

P1阶段场地中会有6团云，每隔一段时间，云中会生成一只尤格萨伦守卫者，击杀之后会产生一个近战范围的AoE，我们需要将这种小怪拉到场地正中的萨拉身边，靠这个AoE去炸萨拉，每次可以炸掉萨拉12~13%的HP。当萨拉HP到0时，进入P2。

尤格萨隆守卫者的刷新规律是时间越久刷新越快，所以，为了防止后期一次刷新2只ADD，我们让盗贼开疾跑踩二团云，即开场直接击杀3只小怪。这样可以保证在P1结束场面只有1只小怪，干净的进入P2。





如图所示，3名坦克按照顺序将刷新的小怪拉到白圈范围内供DPS群攻击，在血量还30%~40%（视团队dot职业而定）时开始拉着小怪向萨拉移动。

安排3~4名远程DPS（推荐元素萨满等）进入内场，击杀小怪，这些人员必须头脑清楚，在DPS的同时不能踩到黄云。同时还需要安排一名骑士进入内场治疗拉着小怪进入内场的坦克，他的头脑也必须足够清晰，不能踩到黄云。

当然，最重要的人员还是坦克。坦克需要时刻注意云的移动轨迹，保证自己拉怪的过程中不会踩到，这需要一定的练习。务必安排一些玩家负责打断小怪的暗影箭雨，保证拉怪的流畅性。



P2阶段

P2开始后，尤格萨伦的本体会从场地正中浮现。在P2阶段，萨拉升空，悬浮在尤格萨伦本体正上方，对着团队使用若干极具威胁的技能。同时，尤格萨伦本体被一层魔法盾保护，处于无敌状态。

开场不久，粉碎触手刷新。一名坦克（一般是战士，因为战士并不具有足够的攻击力，无法完成切形态进门击杀灵感触手的任务）去坦克住粉碎触手，坦克方向需要让粉碎触手面向墙壁，避免"粉碎"技能杀死团队成员。而所有远程此时的任务即是击杀此粉碎触手。10~11名远程DPS的火力应当可以在第二根粉碎触手刷新前干掉第一根。

所有近战此时的任务是击杀刷新的腐化触手，清理完第一根腐化触手



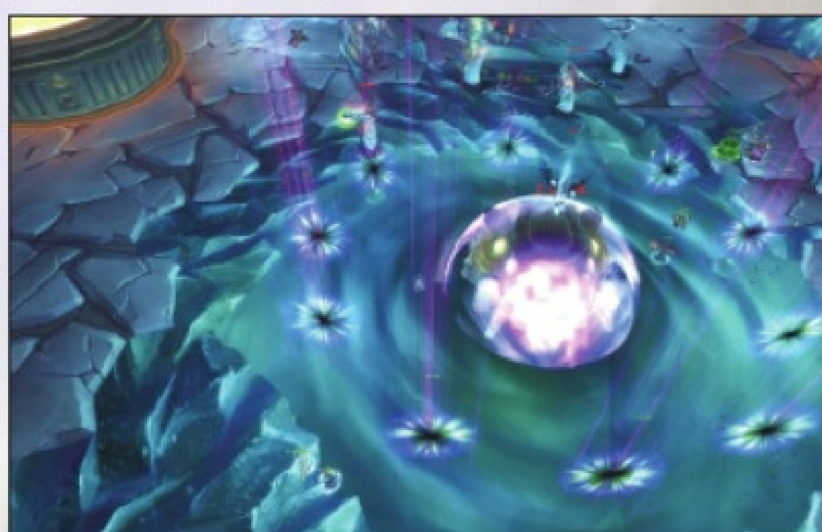
后可以适当攻击第25秒刷新的第二根腐化触手，在传送门出现前15秒，所有的近战应当去各自的传送门位置等待进门了（下文会提到）。



开场1分钟后，尤格萨伦本体四周会出现10个传送门，点击传送门进入尤格萨伦制造的梦境中，进入梦境的人员需要击破梦境中的幻象（都是尤格萨伦的触手变化的），然后进入尤格萨伦的脑房对尤格萨伦的大脑进行攻击。

进门的10人（9个DPS，含2坦克，1名治疗）需要预先分配好各自进的门，

门均匀分布在尤格萨伦本体四周，下图为用婴儿香料缩小Boss后截取的传送门全貌。



按照入口为6点，以时钟方向分配各自的门是一个合理的办法。

每个进门组成员头脑必须清晰，切勿进错别人的门，因为一旦你进错了别人的门，将导致被你进错门的家伙无门可进，他需要花时间找你该进的门，于是恶性循环，会导致进门组延迟进门。

这里可能出现的问题，在进门瞬间，某进门组成员被巨蟒触须抓住了，骑士应当立即给保护祝福。还有一种可能发生的错误，这是一个场景BUG，如果在进门瞬间被巨蟒触手抓住，很有可能将人从幻境中抓出来（即，人已经在幻境中结果被触手重新抓回外空间），那么术士立即给此人绑灵魂石，让他自杀，否则他会被控制。

进入梦境后，进门组会遇到以下3种场景之一。

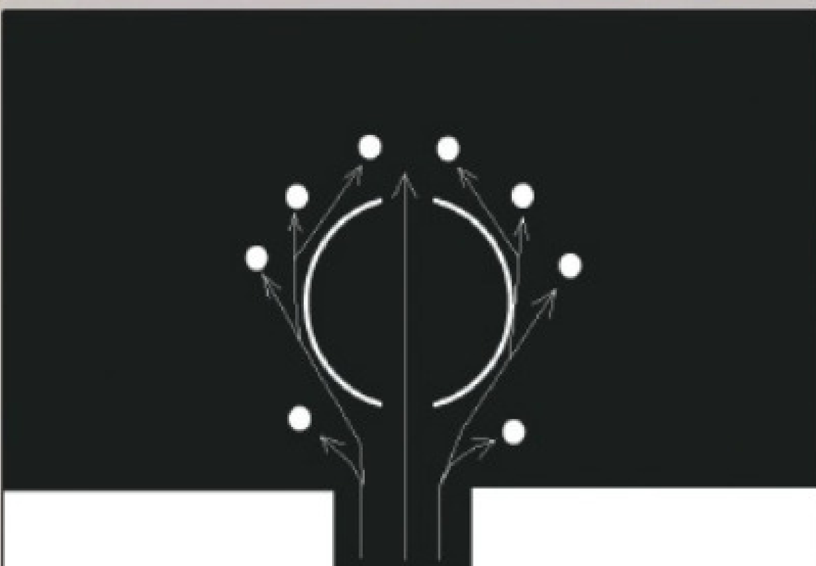
每个场景的处理方式是类似。

9个DPS分配好各自的时钟方向，每人负责一个触手，DPS高跑的快的（诸如盗贼）负责最里面的，DPS低的（坦克）负责最外面的

进门前治疗尽可能的给进门组成员HoT和盾。

龙眠神殿：蛊惑触手即停放的这些龙，入口处设定为6点，如下图安排DPS击杀。



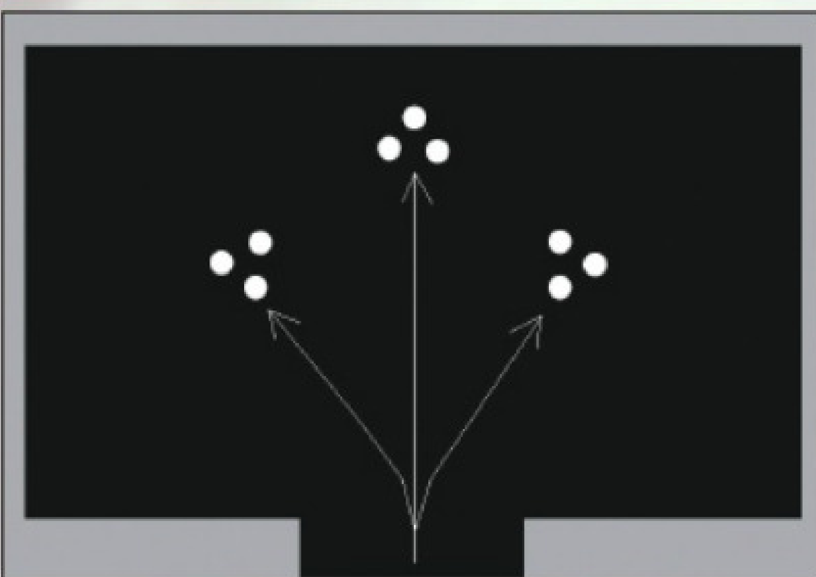


中间路线是治疗行进路线，猎人也可经此路线攻击最上方的2个触须。

暴风城：手即周围的那些卫兵，这张图是击杀最快的（场地最小）。

击杀分配如图，治疗站场地中央背向骷髅治疗。



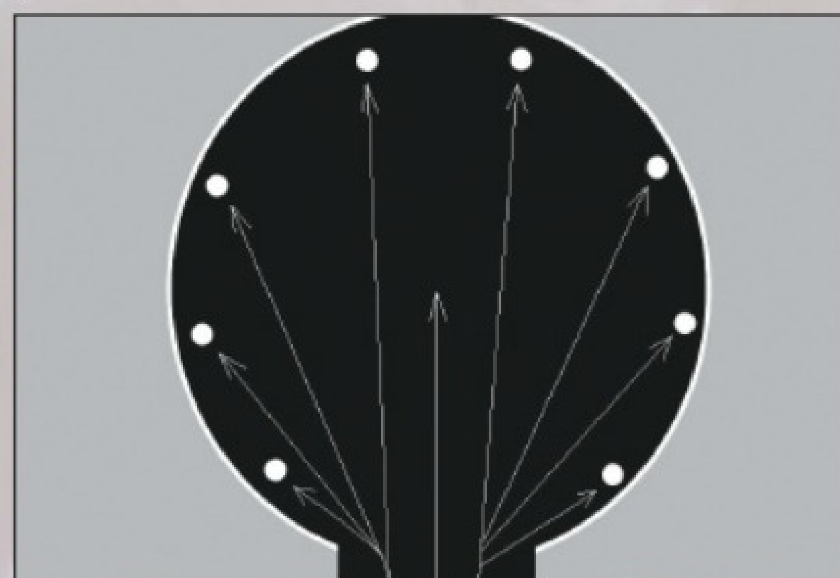


暗影穹殿：相对来说这是击杀难度最大的一张地图，场景复杂，所有DPS需要花费更多注意力在狞笑骷髅上——千万不要直视它们。

击杀分配如下图：

在击杀所有触须后，脑房的大门将打开，进门破梦组进入脑房对尤格萨隆的大脑展开攻击。





进门组的10人都应该在这个时候DPS大脑，包括进门的治疗。

在大脑施放疯狂诱陷还有5秒时，进门组点击脑房内的传送门，传回现实空间。

回到现实空间后25秒，传送门将再次打开。所以出门后近战拥有大约10~15秒的时间帮助清理腐化触手，之后便要准备再次进门破梦了。

如果进门组破梦迅速，那么尤格萨隆的昏迷时间将越长（1分钟的疯狂诱陷，如果能够15秒破梦，那么外场尤格萨隆将昏迷45秒！所以事实上本场战斗的关键是破梦速度）。

对于外场DPS来说，保持多个触手身上的DoT是暗牧/痛苦术士获得高输出的关键。

记住，不要浪费你的每一个公共CD。

对于外场来说，DPS人群需要额







外关注心灵缺陷，当团队中出现骷髅标记时（DBM），周围人必须远离骷髅。同时，你不应当离团队过远，小触手的各种Debuff需要团队中的人员给你解除——这是团队集体移动集体攻击的重要原因。

在传送门再次开启后，进门组再次进门并破梦（0守护下一般需要破梦3次），直到尤格萨伦的大脑血量变为30%，此时P3开始。

P3阶段

尤格萨伦本体上的魔法盾消失，场地四周每隔10秒刷新一只不朽守卫者，他们刚刷新时自带一个9层的Buff，增加1620%的伤害，他们的HP每下降10%此Buff会削减一层。在0守护下，不朽守卫者是无法被杀死的，我们要做的就是将他们打成空血后由坦克拉住。



如上图所示，小怪可能在粉色环形区域内刷新，坦克需要在小怪刷新后第一时间拉住，一般来说，小怪的第一目标会是治疗或者暗牧。

3名坦克顺次接手小怪，即坦克1接手第一只，坦克2接手第二只，坦克3接手第三只，坦克1接手第四只……3个坦克站位呈三角形，方便猎人在暗影信标时选怪。

尽可能早的开启嗜血，负责处理小怪的盗贼在刚进入P3小怪不多的时候可以输出Boss，此时嗜血对于对Boss本体的DPS提升时最高的。

我们分配2名盗贼2名DK（邪恶）全程处理小怪，抵消小怪吸血回复的生命值。

DPS在输出Boss本体时务必注意疯狂凝视的冷却计时。当疯狂凝视冷却时间为0时便要注意准备转身了，Boss随时会疯狂凝视。一旦Boss疯狂凝视立即转身，那么只会损失4点理智。



对Boss本体的输出主力是术士。由于吸取灵魂对25%以下的目标造成4倍伤害，又由于疯狂凝视的干扰，在此战斗中单体输出效率最高的莫过于痛苦术士。所以所有的痛苦术士会被安排全程攻击Boss。

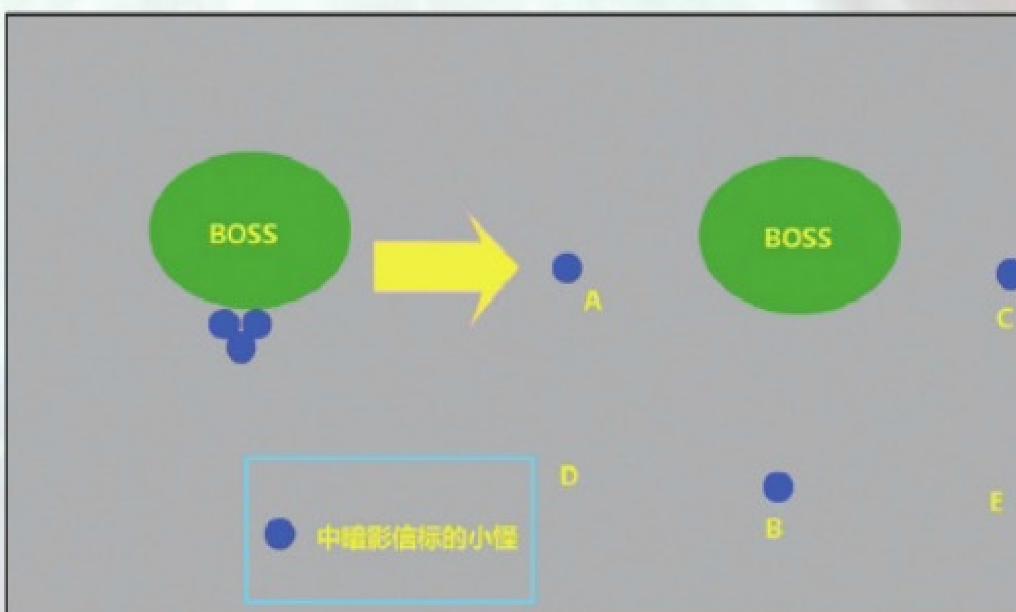
最关键的部分当属暗影信标的处理。

在3.2的大削弱后，每次只会出现3个信标。战斗进行到45秒的时候，尤格萨隆会给随机的3只不朽守卫者暗影信标，被标记的小怪名字会变成“被标记的不朽守卫者”，从Part2技能介绍中看出，中信标的怪与Boss这4者两两间的距离必须超过20码，我们要保证任何敌对目标身上最多只有一层强能暗影。

如下图所示，ABCDE与Boss两两之间的距离都要超过20码，2位猎人站在DE两点

当暗影信标出现后，如果3个坦克坦克的小怪群里各自都有1个信标，则3名坦克按照预定路线跑至A、B、C处，当信标炸开，强能暗影出现后将小怪拉回人群，供AoE职业AoE。

如果3个坦克有一个的小怪群里有2个信标，那么由猎人使用扰乱射击拉出一只小怪（小怪炸开的位置会在D,E附近）。



如果一名坦克的小怪群有3个信标，2名猎人各自扰乱出一个或者其他2名坦克嘲讽走一只。

我们的目的是每个怪身上只有1层强能暗影。

注：此打法针对的是未削弱前的0灯，可针对一次5个信标。

1层强能暗影意味着18750/秒的回血（盗贼致伤毒药减少50%治疗效果，盗贼使用刀扇来保持此毒药），需要7名AoE职业来抵消小怪的回血。这里推荐使用暗牧，AoE效率是全职业最高的，2名暗牧+2名盗贼+2名邪DK+1名法师可以完成压血线的任务。

P3开始后90秒会面对第二次的暗影信标，和第一次的处理办法是类似的。

小怪数目的增多会增加猎人选怪的难度。不过3.2版本里小怪名字会变，相对来说选怪不会太困难。

在削弱后，DPS强劲的团队可以在第三次暗影信标来临前（135秒来临）将Boss打至5%（或更少），在第三次信标时，3名坦克可直接将小怪拉到墙角英勇就义，第三波信标不再AoE，全体Rush Boss本体。

如果DPS不够那么强劲，第三次信标来临时Boss还有350万或更多，那么就考虑AoE第三波强能暗影。需要注意，第三波强能暗影发生时已经是145秒了，场面将有15只小怪，AoE达到上限。

推荐的做法（也是对付3.1版本0灯的办法）是所有人员AoE此次强能暗影，之后第四波暗影信标（180秒来临）由坦克拉至墙角，所有DPS Rush Boss 本体。

后记：回顾0守护尤格萨隆的战斗历程是一件有趣的事情，即使是现在来看，削弱后的0灯仍然充满了挑战性，坦克在P3的拉怪、坦怪，猎人在P3的选怪扰乱，都是0守护最大的挑战和难点。而在当时开荒0守护的那一个月间，公会内部以及世界范围对于这场战斗的讨论仍然令我印象深刻，从来没有使用过的小巧油战术，关于No Patch No Down的争论，美服欧服的战争，都是那么的有趣。

平心而论，P3战术上讲并不是那么的复杂，只是对关键职业的要求高到了一定程度。坦克漏一个怪便有可能拍死一只暗牧，开荒中作为暗牧的我被拍死的次数几乎可以和进P3的次数相比——最后FD的时候我仍然被新刷新的小怪拍死了。坦克一群小怪又要保证不漏背还要保证第一时间嘲讽新刷新的小怪，这确实不是一件容易的事情。

事实上开荒0灯时，完美进P3的次数并不多，大多是在P2减员，时至今日，我仍然认为本场战斗完美P2是极端重要的，对于开荒团队，能够完美P2，那么离FD就不远了，削弱后更是如此。

如果一名RL期望有一个Boss能够锻炼他的团队，那么我想，0守护是一个不错的选择。

阿加隆

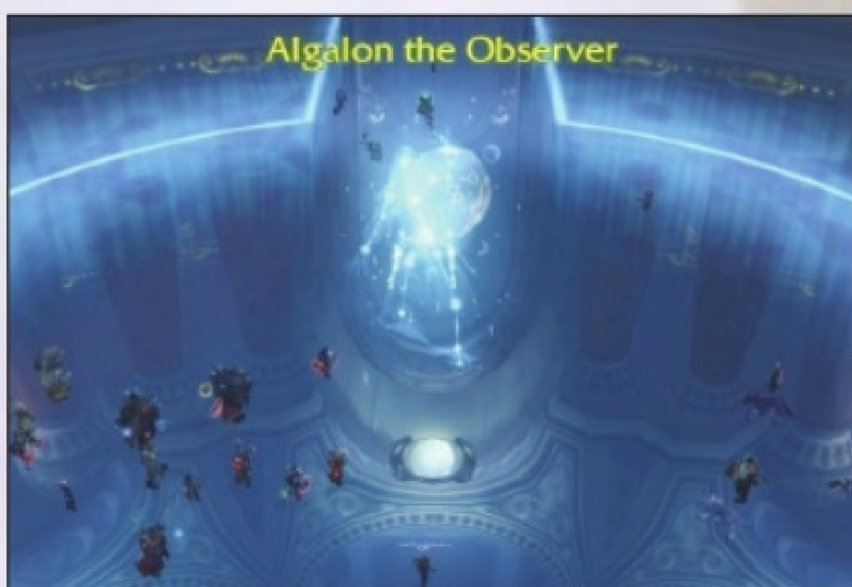
一、简介

阿加隆是奥杜亚的隐藏Boss，想要见到他必须通过一个任务链来获得开门的钥匙。

任务起始于钢铁议会，最后击杀符文大师墨吉姆或破钢者可获得大数据库史纪圆盘。

此物品将开启阿加隆钥匙的任务链。

任务要求击杀4守护困难模式获得印记，将4个印记在大数据库控制台处合成为看守者符印后获得“英雄星穹浑天仪之钥”，此即阿加隆的开门钥匙。





阿加隆的战斗本身并不困难，但受限于一周一小时的设定，挑战他的团队需要在战前做好充足的准备。这场战斗最大的特色在于几乎所有的伤害都是可以被预估的，更多的尝试虽然有意义但关键还在于对战斗流程的把握程度。

目前3.2版本的阿加隆难度应该和3.2的0灯差不多，掉落的物理攻击饰品还是有一定价值的，更重要的，这场战斗的场景十分美妙与华丽。

二、Boss及技能

阿加隆：血量34862500。

阿加隆在3%剩余生命时会放弃传送，也就是说只需要对阿加隆造成97%的伤害即可。

阿加隆是整个奥杜亚物理攻击最高的Boss，对于239基本毕业的战士能够造成最大主手接近20000的伤害，对于开荒团队这个值会更高。

阿加隆对239基本毕业的坦克综合DPS约在10000左右，但配合技能阿加隆有在2秒内放倒坦克的能力。



对团队技能——

升天：直接伤害655500到724500点，奥术伤害可部分抵抗。施放目标为全团，施放时间2秒。

灭团技能，当阿加隆仇恨列表中无任何目标时他会释放升天。此技能旨在避免所有人进入黑洞躲避大爆炸。

处理办法为任何时刻保证阿加隆的仇恨列表中有人。

大爆炸：直接造成107250到112750点伤害，无属性伤害，不可被抗性减免。施放间隔90秒，施放时间8秒。施放成功后将玩家从另外一个位面中拉出来。

从Boss出现后90秒必定施放一次的技能，通过逃匿到另一个位面(虫洞)来躲避。

除了进入另一个位面躲避外，暗牧的影散，神牧的守护圣灵可用于硬吃大爆炸。

释放完大爆炸阿加隆会僵持4秒左右。

宇宙溃击：直接命中造成53625到56375点伤害，随距离增加而减少。据实践，8码左右受到伤害在2000左右，15码以上1000以下。火焰伤害，可部分抵抗。范围100码，如果在6码以内会附带击飞效果。对随机3个玩家施放，施放间隔25秒（会有1~2秒的误差，同时大爆炸会挤掉释放间隔）。

这是Boss的一个表情技能，施放后地上会有3个红色的圈（类似于巫妖系的裂缝技能），然后头上的宇宙空间会有3团华丽的火焰席卷而来，5秒后直接命中红圈,并对全团造成伤害。

对坦克技能——

量子打击：造成34125到35875点物理伤害（实际数据在10000左右,受护甲减免)，不可被招架格挡躲闪。施放间隔4秒，瞬发，频繁使用的单体MT打击技能，伤害不高，但是因其无法被防御技能避免，很可能与Boss随之而来的普通攻击一并对MT造成极高伤害。

相位拳击：造成8788到10212点奥术伤害，可部分抵抗。冷却时间15秒（大爆炸引导的8秒不计入冷却时间），实际间隔在15~16秒之间，瞬发。目标获得一个Debuff（Phase Punch），持续45秒，最多可叠加5次。

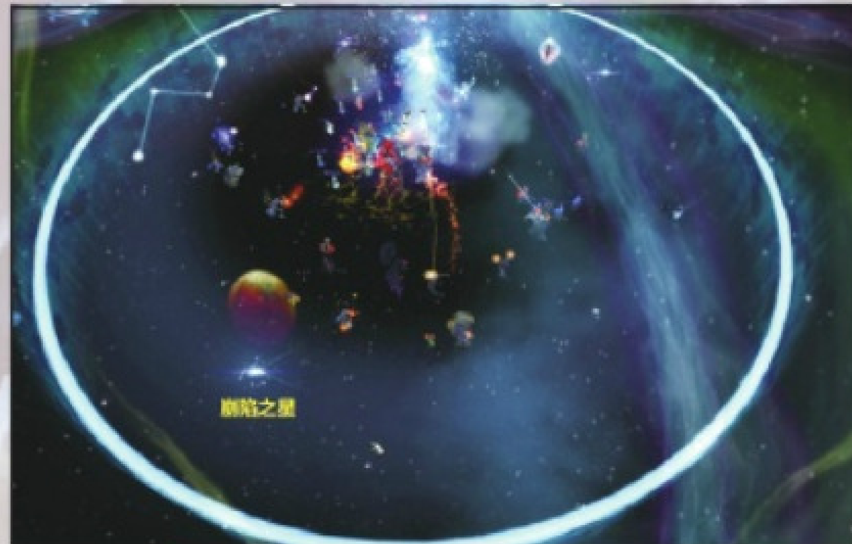
阿加隆会对他的当前目标使用相位拳击，并附加Phase Punch的Debuff,当Debuff叠加到5层时触发Phase Punch，将当前目标传送进虫洞。进入虫洞后Debuff消失。

召唤黑暗物质：当阿加隆生命低于20%时进入P2，场上所有存在的星宿/崩陷之星/黑洞消失，同时4个崩陷之星刷新点刷新出4个黑洞，阿加隆会从这4个黑洞中召唤释放的黑暗物质到现实空间。

小怪及技能简介——

崩陷之星：血量176400，出现后每秒损失1%的生命。战斗中出现的火花状物体，不会进行攻击，随机移动，速度非常缓慢。

刷新时间及规律：在阿加隆可攻击后15秒，刷新4个崩陷之星。随后每60秒（第2次是75秒，依次类推)刷新补充至4个。



刷新地点：场面上在2点半，4点半，7点半，10点半时钟方向。

黑洞爆炸：对场上所有目标造成20475到21525点暗影伤害。可被部分抵抗。在130暗抗下伤害为16400/18450，通过各职业自身的天赋减免实际伤害会更少。在崩陷之星生命降至0时发生一次黑洞爆炸，这是一个全场伤害。

黑洞爆炸后在崩陷之星爆炸点处生成一个黑洞。

黑洞：环境效果。一个浮在黑水上的黑洞，接近并不会受到伤害。这是崩陷之星被摧毁后引发的黑洞爆炸残留下的一团黑水样的东西。

靠近后可转换至另一位面(虫洞，WormHole)，不需点击（见下面的技能黑洞）。

黑洞：将5码内的目标转换至虫洞。持续10秒。10秒后强制拉回现实

位面。站到黑洞上后触发此技能。

虫洞：位面效果。如果之前焦点为阿加隆那么进入虫洞后会丢失焦点。同时进入虫洞后你会从阿加隆的仇恨列表中消失。

在虫洞内会受到每秒1532~1968的奥术伤害，进入虫洞后10秒会自动返回现实位面。

虫洞中还漂浮着许多名为黑暗物质的小怪，他们对布衣能够造成几千的物理伤害（板甲职业1500~2000），因此进入黑洞后所有团员要尽可能的躲避它们。

活化星宿：血量521320，不需要击杀。

样子像大玻璃球，移动大概为走路的速度。进入观察者的房间抬头就可以看见这些东西，但是必须等他活化后才会慢慢飘下来并开始攻击玩家并可被玩家攻击。

仇恨及攻击规律：攻击目标随机，但是他确实具有仇恨，仇恨的意义在于他会追随最高仇恨目标移动，而不是攻击。仇恨获得方式为正常获得，就好比你在野外随便找的一个怪。一般活化星宿的目标会是治疗职业或顶大爆炸的暗牧。

活化星宿无近战伤害且吃语言诅咒。

秘法弹幕：2秒施法，对目标造成8550到9450点奥术伤害，可部分抵抗，攻击距离45码。该技能为活化星宿的常规攻击技能。

回收黑洞：当进入一个黑洞范围时，它可以湮灭一个黑洞。

活化星宿不需要被击杀，只需要把它引到黑洞上面即可。吃制裁等控制技能。这是活化星宿的处理方式，这同时也保证了场面不会出现太多的黑洞。

三、团队配置/分组

坦克：2名，任意种类的坦克，但必须具备较高的物品等级以及合理的属性搭配。坦克的硬度决定了战斗是否能够取胜的一半。

治疗：6名

MT治疗：坦克治疗尽可能的选择骑士，搭配一个戒律牧/萨满用以保持灵感/先祖治疗的BUFF。

团队治疗：神牧和德鲁伊都是合适的，25人版本神牧能够更快的抬起全团血线。团队治疗还肩负着引导活化星宿中和黑洞的任务。

崩陷之星处理人员：1~2名，元素萨满和奥法都是合适的。打崩陷之星的这2~3个人必须是头脑清醒，或者说团队中最机灵的人。

DPS：15~16名。并没有所谓职业的优劣，一个暗牧的存在能够省去不少麻烦，在下面的战术里会提到。

推荐分组：

G1：2位坦克+2位神圣骑士+负责填黑洞的团队治疗

G2：近战组

G3：4远程/治疗+1近战

G4：4远程/治疗+1近战

G5：4远程/治疗+1近战

3个远程组每组安排一名近战是便于牧师使用治疗祷言，如果团队治疗没有牧师（神圣牧师是阿加隆团队治疗的最佳人选），那么可以将近战放到一组去。

G3~G5可视团队远程/近战数目调整，原则即保证G3~G5每个组各有一个近战

四、战斗流程

初始站位：如图所示。

G1的2位骑士站在MT身后一段距离的位置，即进门位置，保证宇宙溃击对他们的影响减少到最小。负责填黑洞的团队治疗位置随意。

G3~G5相对集中在上述3个区



域，实际战斗位置影响不大。

近战重叠站在Boss的一侧，在宇宙溃击的时候躲避到另一侧。

A、B、C、D为崩陷之星每次的刷新位置，进入P2在这4个位置会固定的出现4个黑洞。

P1阶段

团队：以大爆炸为第一循环周期。

打崩陷之星的DPS：大爆炸为第一循环周期，崩陷之星刷新间隔为第二循环周期。

坦克：以相位拳击层数为换T周期。

坦克&坦克治疗流程：

上图为换T的时间轴，总轴下方，蓝线表示1T吃到的相位拳击，黄线表示2T吃到的相位拳击。

由于有延迟，相位拳击不会每次都精确的15秒释放，实际战斗中相位拳击的释放间隔是15~16秒，这导致了第六个相位拳击出现在第一次大爆炸后，而大爆炸后阿加隆会僵持4秒，所以第六个相位拳击的出现时间一般就在第二次大爆炸结束后4~8秒内。

由于2次大爆炸间隔为90秒，除去僵持的4秒以及施法的8秒，阿加隆的实际攻击时间为78秒，因此大部分情况下，2个大爆炸间恰好是5个相位拳击。

上图给出的换T时间轴在大多数情况下成立，例外情况只出现在相位拳击精确的以15秒间隔释放，对于例外情况影响的仅仅是P2，P1的换T时间轴不会有变化。

换T原则：一个坦克吃到4层相位拳击后，另一个坦克语音频道提醒治疗注意，倒数321嘲讽接Boss。

崩陷之星击杀流程：

全团的治疗压力来自崩陷之星坍缩成黑洞造成的全场暗影AoE，同时花在崩陷之星上的DPS越少，那么打崩陷之星的DPS就有更多的时间打Boss

但同时，黑洞数目越多越利于大爆炸时全团的进洞，而活化星宿的处理也依赖于黑洞，从这个角度来说黑洞的数目越多越好。

同时，由于黑洞爆炸16k~18k的伤害量，短时间内（5秒内）连续爆炸2个黑洞极有可能死人，规划打崩陷之星的时间是这场战斗的第二个重点。

在团队治疗能够承受的前提下可以尽可能多的处理崩陷之星，下面的处理时间轴属于能够解决活化星宿的击杀策略中治疗压力相对较小的方案。

开荒团队可以选择性的参考下面的3232策略，本文旨在指出击杀的时间该集中在哪几个时间段而非指出何种击杀策略是最好的。

（如下页图）崩陷之星击杀的时间轴——

崩陷之星的刷新时间并不是严格的60秒，常见的刷新间隔为60秒、61秒、62秒、63秒、64秒、65秒。

红色的X表示崩陷之星适合被打爆的时间，橙色竖线表示上上波刷新的未被打爆的崩陷之星自我坍缩的最后时间。

安排2~3位DPS(以下简称击杀组)逐个击杀崩陷之星，所有负责击杀崩陷之星的人在同一时刻只允许打1个目标，建议由一人标记后其他人协助攻击。

同时团队中的其他成员尽量避免使用AoE技能，防止意外的A到崩陷



之星，打乱节奏。

战斗开始后15~16秒刷新第一波崩陷之星，他们的血量为100、100、100、100。在75秒的第二波崩陷之星之前至少打爆3个崩陷之星，使得场面有至少3个黑洞。可以用于中和60秒的活化星宿。

75秒崩陷之星刷新后，4个星星的血量为100、100、100、40，击杀组此时处理遗留40%血的星星，之后准备第一次大爆炸。第一次大爆炸结束后将场面遗留的活化星宿填进黑洞。

大约在1分50秒左右会出现第二波活化星宿，由于刚才已经击杀了一个40血的星星，那么110秒时星星的血量状态应当是65、65、65。

第一次大爆炸从虫洞返回现实位面，等待全团满血之后击杀组就可以开始击杀第二个崩陷之星。只要在135秒的第三波崩陷之星刷新前打爆一个崩陷之星即可。

2分15秒刷新第三波崩陷之星，此时场面星星血量应当是100、100、40、40。

这2个40%血的崩陷之星会在2分55秒爆炸，同时3分钟时有大爆炸，所以必须在2分55秒前击杀这2个崩陷之星。大约2分35秒时会有第三波星宿刷新。

第二次大爆炸过后击杀一个崩陷之星。

第四波崩陷之星刷新时间大致为3分16秒~3分20秒，刷新前崩陷之星应当只有1个且只有约40%的血量。

第五波崩陷之星刷新时间为4分20秒，在3分20秒到4分20秒的这一分钟是2次大爆炸的间隔，击杀组可以从容的击杀第三波遗留的崩陷之星，同时击杀一个第四波的崩陷之星。

第三次大爆炸后，如果团队能在300秒内把Boss打进20%进入P2，那么无需再击杀崩陷之星。否则在3分20秒到4分20秒的时间段内需要多击杀一崩陷之星，防止300秒时第四波的2个崩陷之星连续爆炸。

300秒后的崩陷之星已经不需要去处理，如果无法进入P2那么Boss会在355秒时狂暴。

大爆炸的推荐处理策略——

请视团队情况决定大爆炸策略，25人版本并不确定坦克是否能开技能硬吃，但即使能硬吃也属于较危险的策略。推荐策略还是神牧的守护圣灵/暗牧的影散。

策略1：

下面的策略要求中要求团队有1个神牧以及1个暗牧。

第一/第三个大爆炸由暗牧影散硬吃，坦克进虫洞，出虫洞后立即嘲讽阿加隆，可能出现的问题是大爆炸前遗留的活化星宿会一直追着暗牧(因为暗牧没进虫洞，仇恨没有重置，而由于吸血鬼的拥抱拥有星宿的仇恨)，那么暗牧可以填几个黑洞。

第二个大爆炸由神牧在大爆炸读条时给1T守护圣灵，1T不用进黑洞。如此操作的用意是在Boss狂暴时神牧的圣灵正好CD，那么她可以给自己圣灵。

策略2：

暗牧装影散铭文，每次大爆炸都由暗牧来顶。

如果阿加隆狂暴并开始施放大爆炸（第四次），那么只能靠神牧的守护圣灵来度过。

P2阶段

Boss血量低于20%后进入P2，在上图的ABCD四个点会固定的出现4个黑洞，所以在即将进入P2时全团人员务必远离那4个点防止进入虫洞。

同时场面所有原有的黑洞/崩陷之星/活化星宿全部消失。

新出现的固定的4个黑洞会源源不断的刷新黑暗物质，不在顶阿加隆的坦克将他们全部拉住，此时开嗜血，击杀组连同所有DPS nuke Boss，所有治疗刷2个坦克。

在P2阶段，不会再有黑洞爆炸的群体伤害，对于治疗来讲，难度比P1小了很多，团队治疗应该将注意力放在坦克身上。

如果当前T相位拳击的Debuff已经4层则正常嘲讽，需要注意的是嘲讽后2T会面临一堆小怪+Boss的攻击，不过此时战斗应当接近尾声，阿加隆也应该狂暴了。

狂暴后，在阿加隆读大爆炸的时候正常进洞，神牧给自己圣灵，那么在大爆炸结束可以继续攻击狂暴后的阿加隆。阿加隆在3%时会投降送箱子。

五、Tips

1.开战前吃一个奥术防护药水，这样可以保证第一次大爆炸前不会受到活化星宿的影响，同时药水会进入CD。

2.黑洞爆炸前击杀组负责标记的成员可以在语音频道提醒，血过少的团队吃糖自救，保证黑洞爆炸时血量在18k以上。

3.打开敌方血条，对于飘到身边的血多的崩陷之星可以不必理会，对于飘到身边血少的崩陷之星(一般击杀组成员会给这个崩陷之星一个标记)则需要远离，防止爆炸时你还站在黑洞上，从而被拉进虫洞(单独进入虫洞10秒，非治疗职业很难存活)

4.大爆炸时进入虫洞后立即离开进入时的位置，大爆炸会强制把你拉回现实空间，如果你还在进入虫洞时的位置那么你会再次被传进虫洞。

5.宇宙溃击的间隔是25秒，但并不精确，会有1~2秒的延后。当地上出现红圈时远离它，近战需要额外注意，因为近战范围人多，出现宇宙溃击的几率相对更大。

6.对于有减伤天赋的职业安全血量为24k（16k+7k），对于天赋中无任何减伤天赋的职业安全血量在26k（18k+8k），这部分职业（如恢复萨满）需要团队治疗在黑洞爆炸前额外关注。

7. 神圣骑士道标给自己，使用道标铭文，每次大爆炸时补道标/开神性祈求回蓝。每次大爆炸进黑洞的时候顺手制裁一个活化星宿保证它们不会把团队要进的黑洞给填了。P







●攻略故事

■北京 埃里克·卡特曼

凡品 总评	6.5
制作	5R工作室
发行	游戏天堂
类型	文字冒险
语种	简体中文
游戏性 Gameplay	5.5
上手精通 Difficulty	6.5
画面 Graphics	5.5
音效 Sound	7.0
创新 Creativity	6.0
剧情 Story	6.0

为什么要玩这款游戏

为什么要玩这款游戏？首先，这年头的国产原创单机游戏并不多见了；其次，文字冒险类游戏是个很罕见的类型，很适合在闲暇的时候放松，就当是在读一本影音俱全的图书吧。当然，你的目的可能只是想玩一款游戏，那么《楼兰——轮回之轨迹》有些什么值得你玩的卖点？我可以负责地说，如果你是个喜爱思考的人，并喜欢看《恐怖游轮》《蝴蝶效应》这一类的“拧巴”电影，你的头脑应该会蛮适合《楼兰——轮回之轨迹》这款游戏的。而且你会发现，在玩这款游戏的过程中，你的脑子根本就不够用……



第一幕

第一章

穿越，多少少男少女的梦想！一次成功的穿越，意味着人人有功练，人人有妞泡，人人有官当……我想穿越啊！——慢着！我已经穿越了？怎么在故事的一开头我就穿越了？故事背景、人物性格什么的总得交代一下吧……算了，管他的呢，反正每个穿越的人在穿越前都只是个“打酱油”的，谁关心他那么多，关键是后面要混得好。总而言之，一开始我做了个梦，梦里出现了我死去的老妈，还有个长头发的猛男，说了一堆什么“你要成为神”“你要抓住最爱的人的手”之类的鬼话，这可能是我本次穿越之旅的基调，意味着我将有力量，有美女……赞！于是我就醒过来了，发现我已经穿上古代的衣服，身处一个古怪的石室里。编剧！你怎么搞的啊，也不给我留个打火机、有机玻璃小饰物什么的东西拿来唬一下古代的土老帽们，要不然让我像终结者州长一样赤条条地威风登场也可以啊！



明哥气宇轩昂，虽然努力走着中性美的路线，但是美工仍然不忘把她的身材画得凹凸有致

好吧，我好像是在救一个溺水的人时穿越的，而且好像在穿越之前有个少女还想跳下来救我……我看还是忘掉这些事的好，免得越想越糊涂。我走出石室后，立刻看到了一个中性打扮的美女——想不到在古代就流行中性美了。她恶狠狠地说我擅闯什么禁地，立刻把我抓起来关进了地牢。在地牢里又出现了一个漂亮姑娘，看起来像是要救我的样子。前者叫明，我觉得可以找春哥来扮演她，我就叫她明哥好了；后者叫莹，是明哥的妹妹，那自然就是莹妹了。明哥说我是什么通缉犯亚当，而莹妹又说什么我是她的恩人，而我却是第一次看见她俩。唯一的解释只有一个——要不就是有个人长得跟我一模一样，要不就是我之后又穿越了一次，而且是穿越到了更之前的时间，让她们都认识了我。当然，现在我不用管那么多，因为明哥要杀我的头，而莹妹又要救我，大家搞得一塌糊涂，莹妹为了救我大开杀戒，还被人叫做叛国者，不由让我自作多情地猜想：难道我刚一登场就有美女为了我叛国了？正在美滋滋之际，却被莹妹在我脑袋上敲了一记，我晕了过去……



清凉娆这身打扮注定了是个打酱油的角色

第二章

当我醒过来时，发现自己躺在一个陌生的房间里，一个穿着清凉的妹子出现在我眼前，她说是好心的老板救了我，但她很明显不太支持老板，转眼就引来了明哥和一帮官兵抓我。幸好我早有预防，在官兵找到我之前偷偷地溜了出去。这个清凉妹看起来搔首弄姿的，很明显不适合在这么单纯的游戏里作为女主角，看来她也就是个“打酱油”的吧。在大街上打听到我这里是距离2010年两千多年前的楼兰国，而且我现在正处于被通缉状态，身价高达500两黄金。

每一个穿越者在最初遇到一点困难都是可以理解的，我相信我很快会发达起来的。不过现在需要先解决吃饭问题。就在我犯愁之际，一个少年突然钻出来说要请我吃饭，不过看他样子比我还要营养不良的，想骗谁啊！肯定是个古代的饭托，我正想揍他一顿，不料体力透支，我又晕过去了……拜托，我还能再丢脸一点么？

第三章

没想到这个叫小佑的小子还真请我吃了饭，他把我带到一个马戏团里，让我填饱了肚子。这个马戏团真是邪门，除了小佑外空无一人，到了晚上还从一个紧闭的房间里传出很优美的歌声，小佑说里面封印着什么可怕的怪物。这当然吓不到我，毫无疑问按照俗套来说这将是一个奇遇的开始。晚上我偷偷溜进了这个房间，发现这个房间里有个水池，里面竟然养着一条漂亮的美人鱼——这个马戏团的老板真重口味，难道他看过日本著名大片《下水道人鱼》？不过我看着这个美人鱼怎么都觉得眼熟，我不认识她吗？我真的没见过她吗？就算我上辈子没见过她，似乎不久前也见过一面啊！好吧，编剧同志既然说我觉得应该是第一次见她，那就第一次好了。正当我跟美人鱼用眼神在亲切交流的时候，明哥突然带着一帮喽啰杀到了门外，我躲无可躲，被已经用眼神交流建立起初步感情的美人鱼把我一把拽到了水池里……好耶！肯定是她想在水下用人工呼吸的方式帮我躲过搜查——我愿意！不料美人鱼却没命地把我往水池底下拽，丝毫没有要给我人工呼吸的意思。原来水池底下真的有个下水道，可以供我们逃走！我明白了——编剧同志，您看过日本大片《下水道人鱼》么？

第四章

跟美人鱼从马戏团里逃了出来，不知道为什么她的鱼尾巴也变成了双腿。迎面撞上了一个很“伪娘”气质的少年，一边跟我撒娇，一边要我跟他去什么暗街。不过看起来他好像是认识我的样子，也没有什么恶意，我姑且就跟他去吧。到了他家里以后，我知道了这个少年名叫半弥，他跟着一个叫做赤那的老大在混。而且这两个人似乎跟我很熟，赤那说他以前也是我的老大，还拿出一张纸条给我看，纸条上是我自己的字迹，写着如果有一天我不认识这两位老兄了，这张纸条可以证明我以前跟他们是很熟悉的。不过赤那却像是第一次见到美人鱼的样子——老大，你真的是第一次见到她么？

我与美人鱼在赤那的家里住了一段时间，我给她取了一个名字叫灵歌，眼见我和她的感情逐渐深厚起来，这一天半弥却又来找我的麻烦了。这小子又拿出一张说是我以前写的纸条，上面写着我要他们把灵歌拿去卖掉——真是一笔糊涂烂账，如果我知道几个月后的我确实会再次穿越到几个月前，并且在现在的时间点之前先结交过这两位，但我却没有写过任何纸条，包括之前的那张破纸条时，我会不会跳起来抽这两小子一大嘴巴——因为如果不是编剧贵人多忘事写了后面忘了前面，就是这两个游戏里的小子自己在忽悠我！



穿成这样都可以去走秀了，还衣衫褴褛?

第五章



作为一个基佬，我的存在纯粹是考虑到宅女们的需要

当然，现在的我还不知道后面我还会穿越的事，所以我只能老老实实跟他们去做人贩子。在跟人贩子讨价还价时，我突然又后悔了，大家正在纠缠不清，突然有一个正义的青年跳出来主持公道。看他慈眉善目的样子，脖子上还挂着一串念珠，像是个吃斋念佛的人，他说他叫达若，我就叫他善心哥好了。善心哥赶跑了人贩子，看来他是楼兰国里很有权势的一位贵族。善心哥将我带到了他开的酒店里，这不是一开始遇到清凉妹的那个酒家么？看来善心哥就是清凉妹口中那个很好心的老板了。清凉妹的名字叫做娆儿——那就叫清凉娆吧，虽然她似乎有点看不惯我，但是看在善心哥的面子上，她倒也没什么办法，而且似乎她跟善心哥有些说不清道不明的暧昧关系——管他呢，跟我无关的无非是些“打酱油”关系。总之，这之后我就在善心哥的酒家里打起杂来了。

第六章

平淡的生活，除了善心哥有个兄弟常来酒家玩耍，并且此人是个基佬之外——他真的是个基佬哦！名叫左磊，我称呼他为基佬左，样子看起来比清凉娆还要妖娆，每次来都会对我不好好意地动手动脚。虽然人品正直的我心中十分憋屈，但是看在编剧是为了照顾爱好丰富多样的女玩家才整出这么个妖蛾子角色的分上，我就忍辱负重了。除此之外每天就是教灵歌说话写字，清凉娆还教灵歌跳舞，她们两个的关系越来越好，因此清凉娆对我的态度也在日渐改善。

第七章

依旧平淡的生活，基佬左还是经常来骚扰我，这期间明哥突然光临了酒家两次，但她没有发现我。因为我跟灵歌感情日渐深厚，所以我决定送她回老家去……但她是个鱼人，我也不知道送到哪里去。善心哥告诉我说城外有一株参天大树叫做建木，是楼兰的圣地。建木里面住着一个先知，叫做“祖古”，可以去找她帮忙——我是不小心穿越到潘多拉星球了么？

第八章

于是我们就去建木找祖古帮忙了。一路跋涉，在即将到达建木的时候却迎面撞上了明哥，这次没能逃过她的眼睛，我被认出来了。明哥令旗一挥，士兵们将我们包围起来，形势不妙！就在此时，莹妹突然现身相助，与官兵们大战起来。看着莹妹为了我与亲姐姐兵刃相见，我怎能辜负她的一番好意！趁此机会——我拉起灵歌撒丫子就跑！不料没跑出几步又被士兵包围起来了，此时从建木里施施然踱出一个妹子，高声呼叫：“此处是圣地，不要在此打斗玷污圣地！”不过一看她就是个丫环，肯定不是祖古本人，所以也没人理她。就这一会儿功夫明哥和莹妹等人也追了上来，眼见陷入重围脱身不得，灵歌含泪对我说：“你先走吧！别管我……”一个不解风情的士兵又趁我不备上来戳了我一剑，搞得我鲜血直流……



说得没错，单是下跪没啥用，还得有钻戒才行

看着眼前的妹子们，我不由得长叹一声：“唉，你们，为什么，要逼我！”

老虎不发威，你当我是病猫！我大喝一声，劈手就夺过一把利剑！转过剑尖我就在自己肚子上划拉了一道口子：“谁敢再来，我死给你们看！”——拜托编剧大人，我想问问你是打算塑造一个穿越史上最丢人的男主角么？什么？现在的我居然还不是最丢人的？

好吧，我这一下还是唬住了妹子们，丫环妹吓得手忙脚乱，在圣地自杀想必是个影响很恶劣的事情。于是她让我进入了建木，却又告诉我说祖古不在家，我是见不到祖古的。哼，就凭这也骗得到我！我还有最后一招没使出来——扑通一声我就给丫环妹跪下了，只恨没有磕头如捣蒜：“求求你大姐！就让小的见见祖古吧！”——就在这一刻，穿越史上最丢人的男主角终于诞生了！恍惚之间，我觉得自己的样子变成了马景涛，变成了秦汉，变成了秦祥林……

第九章



最后丫环妹还是没让我见祖古，只是在我伤好之后就把我赶出来了，不过不知道为什么她把灵歌留在了建木。我只好回到了善心哥的酒家继续当店小二，顺便伺候经常来骚扰的基佬左大爷……这期间我了解到祖古名叫依塔，号称可以预见过去未来——倒不是我瞧不起她，就这游戏里的过去未来，就算是全摆在一位“逻辑帝”面前也甭想搞明白，更别说什么预见，可见这位依塔明显是个神棍。

第十章

我对灵歌的思念与日俱增，基佬左果然有情有义，为我牵线搭桥引来了“祖古”依塔。没想到依塔是个漂亮小姑娘——当然，这也无法抹杀她是个神棍的事实，因为她能知晓过去未来，却一点没看出来我是从哪穿越来的。所以我可以心安理得地叫她神棍妹了。神棍妹告

诉我说灵歌非常思念我，整日在建木里以泪洗面——那还用说，我都为了她给人下跪了。

为了让灵歌安心，神棍妹要把我接到建木去住。在前往建木的路上，马车突然坏掉了。在等马车修好的间隙，我决定先一个人在附近溜达溜达。走到一片树林里时，忽见前方风云突变，地面裂开了一个口子，一道水泉直向我射来，射了我满头满脸。半空中漂浮着一个黑衣女子，那巧妙混搭的服装，显眼的红色腰带，还有飘散的长发，以及犀利的眼神——哇！犀利姐！正在我着迷之际，这位犀利姐突然大喝一声："快滚开！你脚下有生命即将诞生！"我低头一瞧，除了一根小草芽之外什么也没有啊！不过犀利姐明显要保护那棵草芽，使出一招太阳拳来几乎把我眼睛弄瞎。等我恢复视力时，犀利姐已经人影不见。我心中不禁有些惆怅，这位大姐为了环保而视人命如草芥的精神真是令人感动。不过还有机会见到她的话，我很想给她普及一些科普知识：水里面也是有很多微生物的，下次请不要随便搞得水柱乱飞，这一下子不知道死了几百万的微生物……



哇！犀利姐！

第十一章

马车修好后与神棍妹一起来到建木，来迎接的是丫环妹——她叫小茜，叫她丫环茜好了。丫环茜对神棍妹的态度明显有些不同寻常，她跟基佬左倒是一对绝配。接着就见到了多日未见的灵歌，不知为什么她在这里几乎被当成神仙一样供着。另外灵歌老家还来了一个岚暮的远房亲戚，据说也是一个鱼人，待到一引见我才发现这位老乡就是前阵子在树林里遇见的犀利姐。这年头鱼人都没个鱼人样，犀利姐居然也长着一双美腿。

住了几日，神棍妹主动带我出去参观附近的名胜古迹——太阳墓葬。传说中这玩意儿就是导致楼兰毁灭的原因之一，因为每个太阳墓葬都要数以千计的粗大树木来建造，极其不环保（详情请参见百度知道，绝非广告）。你们搞这样的东西，就不怕爱心环保代言人犀利姐找你们的麻烦？

第十二章

回到建木里，神棍妹和丫环茜跑来说灵歌失踪了，可能被犀利姐拐带走了——真是大惊小怪。我决定去找灵歌，出门来到树林里，忽听得前面一声巨响，满地昆虫乱窜，被我一不小心踩死了几个——罪过，被犀利姐知道了会要我偿命么？只见前方的犀利姐正大发神威撑着两棵倒下的大树，保护着树下抱着一只受伤的小豹子的灵歌。哇！难道是犀利姐您大施法术劈倒两棵大树救下一只小豹子，真是善心可嘉。与犀利姐合力推开大树，小豹子还是奄奄一息，犀利姐眼中饱含着热泪感叹说："它不会死的！不会的！生命不会那么脆弱的！"——哇咧，您怎么不去问问那两颗被您劈倒的大树生命脆不脆弱啊。女人就是这样，平时道理一套一套的，但跟吉娃娃的命比起来，屎壳郎的命就不是命了。连犀利姐这样的爱心大师也不能免俗啊！



丫多你不会死的！我们会把你养大，弄很多鸡鸭鱼肉来给你吃……

回到建木，下面进入我跟犀利姐的感情发展时间。根据剧情安排，灵歌不合情理地甩下了丫多（受伤宠物的新名字）回房了，犀利姐笨手笨脚地打算给丫多治疗伤口。此时我毅然决然地拿出小刀在手腕上割了一刀，只要喝了我的血，丫多一定可以痊愈的——我X！编剧，你当我是唐僧么！这剧情真傻……什么？我看到犀利姐眼中饱含了热泪，她颤抖着阻止了我，她被我感动了呀！原来是爱心泛滥的女人最傻，编剧，我错怪你了！看着犀利姐有样学样拿起刀想放血来治疗丫多，我微笑着阻止了她——你还真以为人人都可以当唐僧啊。晚上回到自己的房间，丫环茜来告诉我说犀利姐想让我把房间搬到她的隔壁去——赞！看着丫环茜百思不得其解的样子，我微笑不语……



第十三章

次日凌晨，基佬左突然来到神棍妹的房间，看他们的关系似乎有些不大寻常……基佬左你难道是假装基佬？你竟敢欺骗我的感情！看这二人的对话，似乎神棍妹想托基佬左找国王索要什么"灵"来开她的"天眼"，不过被国王拒绝了。基佬左看在个人感情的分上拿了一些私房"灵"来送给神棍妹……总之都是些我不感兴趣的事情——我说编剧同志你能不能让我好好泡妹子，不要搞那么多扯淡的事？

接下来基佬左跑到我的房间来试图调戏多日不见的我，当然作为一个性取向正常的游戏男主角，我是不可能让他得逞的。基佬左说他要即将出征去跟龟兹打仗了——衷心地祝愿你旗开得胜，日出东方唯你不败！基佬左走了后，我想起前阵子在某个房间找到的一个羊皮卷，其实不是剧情提醒我都忘干净了，这玩意儿在哪找到的来着？上面的字也看不懂，找丫环茜来询问她也不知所以，然后很羞愧地跑掉了，害什么羞嘛，你要什么都知道就不是丫环命了。

没想到晚一点灵歌和犀利姐一起来找我，并把我带到一个太阳墓葬里面去"狩灵"，无聊的把戏！总之犀利姐看似犀利，搞了半天只抓了一个灵，但我没费多大功夫就抓了一堆，至于原因——管那么多呢，说不定我在穿越前是校足球队的守门员什么的。总

之我若是没点一技之长还能算现代穿越过去的么？反正这个游戏里也不要我征服世界，莫名其妙地也能赢得一堆妹子好感，想那么多干嘛。瞧，根据剧情安排，接下来随便我在河里摸了块石头送给灵歌，她就"满足地笑了"，多么淳朴的妹子，古代万岁！

回到建木后我找神棍妹去学习古代语言，想借此看明白羊皮卷上面的字，这上面似乎有些字跟太阳墓葬里面的某些壁画是相同的，也许隐藏着什么秘密……我说，我真的关心这个么？算了，闲着也是闲着，学就学吧。这期间犀利姐告诉我说灵歌是鲛人王的女儿，就是说也是公主了——不行，得叫王女。明哥那边就是两个王女，这边犀利姐也是王女，灵歌又是王女，这年头怎么公主还挺值钱，王女就跟大白菜一样都烂街了？

根据我对羊皮卷的研究，大概了解到更古的古代楼兰地区有两个种族之间展开了战争，后来一个种族失败后被赶走了，很可能就是鲛人族，胜利的种族自然就是楼兰的种族了。现在神棍妹们努力让灵歌去做什么"神"，看来是她身上有什么异能可以帮助鲛人族复兴？就在我感觉略窥门径的时候，突然发生了地震，建木里的妹子们找到了我，硬要我离开这里。就连灵歌也饱含着悲痛说什么"我就要成为神灵，不想和你在一起了"——哼，真老套的把戏，无非就是有什么事情被迫地只能假装撵我走嘛，用脚丫子也想得出来。当然，作为男主角我是有自尊的，再说楼兰那边有几个妹子的感情也好久没有发展了，走就走了吧，此处不留爷自有留爷处！



第十四章

刚回到楼兰国就迎面遇到了明哥，来得好！她说什么要我去皇宫，以便引总是玩消失的莹妹现身。我一看就知道这小妞是想念我了，不信看我答应后她一脸心花怒放的样子——连这游戏里这么单调的人物表情都能看得出来！

刚来到皇宫就又发生了大地震，街道上一片断垣残壁的凄惨景象，明哥咬牙切齿地抱怨着官员们贪污腐败只拿钱盖皇宫不舍得加固民居，说得好！不过我还有点事儿要办，很明显这频繁的地震跟建木那边正在玩的"封神"把戏有关。其实就是灵歌体内的神苏醒了，引发了地震要毁灭楼兰这边的种族，以便为鲛人族复仇。这事儿我当然不能不管，回到建木，迎头撞上了莹妹，她说已经把灵歌偷偷带到了什么月神殿。找到灵歌后，我主动提议两个妹子跟我一起私奔，远远地离开这里，老实说到目前为止的游戏剧情让我很是稀里糊涂，不知道这帮小妞们究竟在折腾个什么劲——私奔？好耶！

对了，既然要私奔，以后莹妹可能就见不到明哥了，不如让她回去跟明哥道个别好安心跟我私奔（哎，其实何必节外生枝呢！）……打发走莹妹，让她回头到太阳墓葬来跟我们汇合。现在既然莹妹走了，难得剧情安排男一号与女一号单独相处，趁着地震，我正好与灵歌躲到太阳墓葬的石头棺材里卿卿我我一番……刚说了一会儿私密话儿，两个人居然相拥着就……就死了！怎么搞的，迄今为止一个坏人都没有我们怎么突然就死了！科学地分析一下，我们可能是在棺材里说得太忘情，然后被闷死在里面了。唉。好歹我也是个现代穿越过去的人，怎会忘记很多社会新闻都报道过有中年男女莫名其妙在汽车里面缺氧而死的。太丢脸了，几千年后要是有人发现我们的尸体叫我情何以堪！

终章

此刻犀利姐突然空降，她在我的尸体锁骨处摸到什么奇怪的凸起，叹息道："唉，你果然是那个人……"悬疑！太悬疑了！我喉咙长了个肿瘤我居然自己都不知道！接着犀利姐念了一会儿"菠萝菠萝蜜"什么的咒语，好像是要把我给传送到更之前的时间点去，用改变过去的方法改变现在。犀利姐，你搞什么东东啊！你能不能把我直接传回到2010年啊，我脑子好乱啊……



楼兰篇

第一章

我不知道我是谁，我也不知道我为什么会出现在这个地方，因为我是个失忆症患者……唉，算了，装不下去了，我想失忆完全是因为这个无厘头的古代楼兰造成的，这里的人只会啰嗦不会逻辑，对我来说失不失忆反正都一样。也不知道犀利姐玩的什么把戏，把我传送到了什么"以前"，因为我劈头盖脸地就遇到了赤那和半弥这两个家伙，他们跟我说起什么我跟灵歌的事，拜托！这是哪个时间段的"以前"啊，来个准确的时间坐标好不好啊！最糟糕的是，赤那做出一副跟我很熟的样子，要把我送到什么贫民窟的角斗场去"考验我的武功"……大哥，你是不是疯了？我只不过是个2010年穿越过来的"死大"，我之前哪里表现过半点武林高手的样子啊？不过这两个家伙把我扔在一堆看不见脸的所谓"饥民"中间就闪了，然后我腾空而起，踩着这帮看不见脸的饥民的肩膀潇洒突围，顺手还拉上了莫名其妙出现在这里的莹妹。老实说，其他的事情我并不太明白，唯一明白的就是我穿越到这个时间点后突然黄飞鸿附体了！



你老兄在这样一款游戏中长成这副德行，不就等于在脑门上写着"我是坏蛋"四个大字么

和莹妹一起回到赤那的住所，没想到明哥和一个叫季王的老家伙也紧跟着出现在这里——好棒啊！终于有了一个像是坏人的家伙了，而且还是个面相奸猾的欧吉桑！我们这些英俊俏丽的年轻人当中自然是不会出现坏人的。好吧，我

就给他个面子叫他奸猾季好了。最有趣的是，这家伙把大王女叫做大王子——为什么呢？笨！因为他叫的那个人是“明哥”嘛。奸猾季是来抓捕叛国的莹妹的，而明哥呢又是来保护莹妹的，于是两边几乎要打起来了……当然，他们本来应该不会打起来的，但是莹妹很担心他们会打起来，于是冲出去想打奸猾季，然后他们就真的打成一团了……这都什么乱七八糟的，于是我也冲出去抓起莹妹，跳上房梁就跑了。咦？不是幻觉，我真的黄飞鸿附体了耶！



请问，敌国要怎样有“诚意”，就可以出卖自己的国家了？

第二章

回到隐匿点后，赤那把我们带到了城里一个瞅着眼熟的酒家，嗨，反正这游戏里所有的酒家看着都一个样，所有树林也都一个样……美工偷懒没多画。按照计划，他是要吸引明哥来抓我们，以便混进皇宫里去——不过明哥为什么要把犯人关到皇宫啊？这国家的皇宫跟监狱是一个机构么？而且我们为什么要混进皇宫啊？算了，反正自穿越后我就一直糊里糊涂的。明哥果然被吸引来抓我们了，不过最离谱的是她认识赤那，但好像不认识我的样子。老天，请告诉我我现在究竟在哪个时间坐标好不好！

来到皇宫里，赤那突然被诸葛亮附体了，主动献策帮助楼兰打赢了两场对匈奴的战斗，据称他只用告诉明哥一些附近的地理位置就做到了这一点——大哥你要是有了谷歌地图岂不是就可以夺取天下了？赤那这么做的原因是为了博取明哥信任，以便潜入皇宫灵库盗取灵。他为什么要盗这玩意儿？这个不是建木那边的妹子们需要的么？老实说我对这事一点兴趣都没有，编剧同志我可不可以向明哥揭发赤那的这种狼子野心直接换得明哥的好感度呢？

第三章

在这关头又发生了两件事，一是匈奴潜入城门放火捣乱，江湖传言是莹妹私通匈奴干的，当然，实际上是奸猾季干的，他放出谣言让莹妹背了黑锅；二是还没露过脸的楼兰国王生病了。不过我对奸猾季一门心思想要抓莹妹的做法很不理解，大哥你这种念头怎么当一个合格的反派啊，抓了莹妹今后你再干坏事栽赃给谁呢？

至于我，这时候终于开始动用21世纪的科学技术，研制起一种高科技大杀器——老天，整天跟这帮古代人瞎搅和，我终于想起我是个穿越的人了！你肯定很好奇我研发的是什么武器，告诉你吧（得意），成分有辣椒粉……还有什么反应……这个……我说编剧，你能不能好歹百度一下兵器和化学的知识再来编这段?

这天晚上，莹妹潜入宫中来找我和赤那，小丫头不愧是个潜入的高手，她成功地躲开了所有守卫潜入地牢。当然，我们现在是明哥的座上宾，不可能在地牢。莹妹找不到我们犯了愁，怎么办呢？干脆到皇宫花园里喊两嗓子吧，说干就干：“赤那！亚当！”（我喷出一口鲜血：妹子，您这智商，真的……）当然，皇宫守卫不会坐视这种行为不管的，于是莹妹只能很哀怨地逃走了……

第四章

我的化学武器终于研制成功了，简单地说，这种以辣椒粉为主要成分的化学药剂在被人吸入鼻腔之后，就会……就会大笑不止，直到筋疲力尽笑死为止……此刻我禁不住泪流满面，编剧同志，我又错怪你了！这种神奇的火星科技别说百度，就是谷歌也搜不出来啊！看来这次穿越附体我的不仅有黄飞鸿，还有火星叔叔马丁呢！我把火星科技献给明哥后，她拿去打了个大胜仗。明哥一高兴，晚上破例穿上了女装来请我们吃饭，明哥穿上女装确实风情万种，不禁让我对春哥扮演明哥的不成熟想法产生了很大的疑问。

第五章

明哥喝醉了酒，趁此机会我跟赤那出发去找灵库。正好遇到莹妹，于是赤那以我为要挟，让莹妹帮我们去找。虽然找了一晚上是瞎忙活，不过倒是从莹妹口中得知了她叛国的真相。原来不过是为了1000年前楼兰两个民族为了各自信仰的神之间的纷争，当时的楼兰王要阴险手段将另一个民族和他们的神一起陷害，并让他们的神陷入了什么轮回，估计也就是鲛人族和他们的神了。莹妹耻于本民族1000年前的这段历史，于是做出了背叛现在国家的举动，而且现在国家的国王还是自己的老爹……但最离谱的是她不是背叛到鲛人族一方，而是与正在入侵楼兰的匈奴勾勾搭搭！我说莹妹，要说你是古代的90后，90后都得跟我抗议。你要是穿越到21世纪上个网，这种行为还不被网民喷得连渣滓都不剩下啊！不过最让人生气的还是莹妹并不是因为我才叛国的，搞得我被这稀里糊涂的剧情弄得自作多情了这么长时间……



莹妹走后，赤那终于意识到了背后肯定有个坏人在捣乱的问题，问题是这个坏人是谁呢？赤那陷入了深思——拜托大哥，你看看这个脸谱化严重的游戏里除了奸猾季还有谁像是个坏人啊！

第六章

匈奴被我的化学武器所震慑，一时不敢进攻，便派奸猾季去明哥那里打探究竟。明哥有心作弄他，故意让他闻了闻药粉，奸猾季立刻狂笑不止，正要笑死的当口，明哥抽了奸猾季一个大嘴巴，奸猾季竟然立刻止住不笑了——我非常明白按照剧情发展奸猾季不能这么随便地死掉，但是我的化学武器这么容易就被破解了，是不是也太儿戏了？事关两国交

战啊！当然奸猾季貌似奸猾，其实是个非常脑残的家伙，他心想这玩意儿威力真大，一定要搞死发明者，于是就想来毒死我跟赤那，但他居然能在饭桌上把毒药包掉到地上！其脑残程度真是与奸猾面相形成了严重的反差。其实我很想提示他说，你转告匈奴军队，嗅到药粉后相互抽个大嘴巴也就破解了，但仔细一想狂笑症医得好，脑残是医不好的，也就作罢了。



好像打得很火热？但除了奸猾季呆呆的脸之外啥也看不见

第七章

这天晚上皇宫里发生了行刺国王的事件，刺客招供是莹妹和匈奴主使的。于是奸猾季开始趾高气扬地忙活抓捕莹妹的事，这事儿着实让人有些抓瞎，莹妹不是跟匈奴也有勾搭么？那就该算是跟奸猾季一伙的，奸猾季为什么老想着对付她？如果是因为莹妹并没有给匈奴透露什么军事情报，那她就不算真的背叛楼兰啊，顶多算是个愤青小姑娘，那为什么楼兰又把她当叛徒？可见小姑娘搞什么国家大事真的是完全不靠谱，拜托你们老老实实谈情说爱行不行啊！

得出去找一下莹妹，反正这个游戏里就那么两三个地点，好找得很。来到酒家里，很容易就找到了戴个大草帽的莹妹：不好意思，您穿着一身性感华服，然后戴着一顶比桌子还大的破烂草帽遮住脸就以为是乔装打扮了，还跑到酒家里喝酒，您这是生怕别人不注意您啊？我拉上莹妹也不知道往哪去，要不……干脆又私奔吧。



这就是完美结局？还有我的事么？没有我只好走开了……

第八章

我跟莹妹私奔到一个山洞里，莹妹感冒着凉了——好机会，可以趁此机会加深感情！于是我搂住了莹妹为她取暖……编剧！可不可以再加点劲爆的？什么，要我现在出去给她找吃的？这不是摆明着要惹出事么！果然，我一回来就发现莹妹不在山洞里了。就在我出去找吃的这一点点功夫，官兵们就及时地乘虚而入将莹妹抓到了皇宫——谢谢各位啊，刚才没来打扰我跟莹妹搂抱的黄金档时间。

奸猾季串通一众大臣联名上书要处死莹妹，而楼兰国王听说自己女儿派人行刺自己，也气得一命归西了——死就死了吧，反正这个老糊涂迄今为止还没在游戏里露过一面，一点存在感都没有。不过看着奸猾季这个脑残一脸得意洋洋的样子，我真是很想上去问一句：你这么着急上火要弄死莹妹，究竟是为了咩，为了咩呀！一直在保护楼兰不受匈奴侵略的，明明是明哥啊！

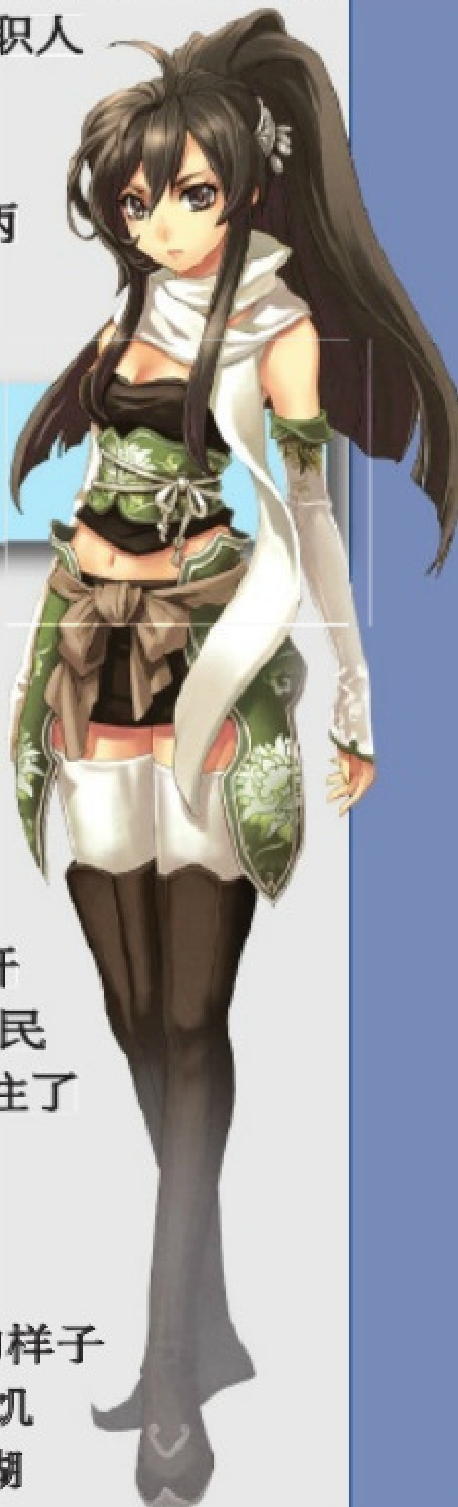
不管怎么说，也没什么别的事情可以做了，该出手时就出手，风风火火劫法场吧！

终章

好了，下面我们已经快马加鞭赶到了火刑场，在与奸猾季对质的时候，半弥也及时拿来了他从奸猾季家中找到的奸猾季私通匈奴的书信。总之，我们干掉了奸猾季，救下了莹妹。我心中充满成就感，之前我也选对了每个对话，加完了所有的好感度，据我所知，我将迎来唯一一个坐享双美的“完美结局”——赞啊！我激动地期待着，我看着明哥与莹妹一起转过来头来看着我，然后她们一起对我说：“亚当，谢谢你！”然后……然后……然后就开始打演职人员字幕了。

什么？没有了？啥也没有了？真的没有了？

哇咧！这算什么扯淡的“完美结局”啊！我忍受了那么多不知所云的情节换来的就是这个？你们两个中干脆还是死一个吧！“菠萝菠萝蜜！”老天，我要再穿越一次啊！





建木篇

第一章

我不知道我是谁，我也不知道我为什么会出现在这个地方，因为我是个失忆症患者……唉，算了，装不下去了，我想失忆完全是因为这个无厘头的古代楼兰造成的，这里的人只会啰嗦不会逻辑，对我来说失不失忆反正都一样。也不知道犀利姐玩的什么把戏，把我传送到了什么“以前”，因为我劈头盖脸地就遇到了赤那和半弥这两个家伙……（主编：怎么回事！本段与楼兰篇第一段怎么一模一样？是骗稿费还是没仔细校对？相关人员都拖出去斩了！）冤枉啊！其实我也不知道为什么建木篇一开始与楼兰篇一模一样，总之，剧情就一模一样发展着，直到赤那老大要考验我的武功，把我扔到一堆饥民中间。不过这次的穿越黄飞鸿他老人家没来上我的身，楼兰篇的莹妹也没有出现，直到我被那帮饥民按住了要吃我的肉……就在这时，南美洲一只蝴蝶扇动了一下翅膀，一个黑影跳出来把我给救走了……

第二章

当我醒来时，睁眼看到了神棍妹和丫环茜，不过我现在失忆了不认识她们，但是她们也不认识我的样子还问我是谁——老天哪，快给我一个时间坐标吧！这时候犀利姐也出现了，是她把我从丧尸——不，从饥民的口中救了下来。不过她上来就摸我锁骨中间的那个肿瘤，那究竟是怎么回事？其他的事情我稀里糊

涂也就算了，我自己身上长的东西，好歹也要给我个明白啊。神棍妹说我半年前潜入建木盗走了什么东西，要我还给她——老天哪，再次恳请您快给我一个现在的时间坐标吧！

很明显我稀里糊涂的什么也不知道，当然也拿不出来，于是她们把我关了起来。但这难不倒我，我还是从地牢里逃了出去，反正这游戏里出现过的所有人加起来人也不过十来个，美工也没多花工夫来画什么地牢卫兵，逃跑也就是说跑就跑的事。逃到树林里后，看到犀利姐蹲在草地上抱着一只小动物，神情如丧考妣——拜托，大姐您不是又爱心大泛滥了吧！果然，这只白鼬好像是被什么猛兽给挠了挠，我随便指点了一下犀利姐应该怎么包扎，她就简直恨不得把我当亲爹供起来，只管说：“你是好人！你是好人啊，跟我回建木，谁也不敢把你怎么样！”大姐，您不要这样啊！我真的不是什么好人！再说您这毛病，是个兽医就能泡到您啊……



这条河要是叫“前人尿”，你会像个傻大姐一样笑起来么？

没办法只好跟犀利姐回建木，此时我心里已经充满了无限的忧郁——无疑，建木篇可以选择的妹子只有神神叨叨毫无个性的神棍妹，以及这个脸蛋更漂亮身材更性感但是爱心更泛滥甚至泛滥到呕吐时都往外喷爱心的犀利姐了，你叫我选哪个才好啊！——什么？脸蛋更漂亮身材更性感？那我就不多考虑了吧……

第三章

回到建木后，我变成了犀利姐的私人宠物保姆，期间她也跟我提了一些什么上古大战，鲛人族人海避祸之类的事情，我也没太留心——谁关心那些扯淡的事情。倒是神棍妹提起的有个叫季王的家伙想要霸占建木，成为建木祭司的事情让我有些上心。季王？不就是楼兰篇出现的奸猾季么？这位老兄真辛苦啊，整个游戏里就他一个奸角，每个章节都得出来串场当坏蛋，真不容易！

为了让奸猾季放弃侵占建木的想法，我又给神棍妹制造了一个火星科技的药剂，简称“夜光液”，只要把它涂在建木上，白天吸收了阳光，晚上就会发光，这样肯定可以吓住奸猾季……慢着！我怎么老是能制造火星科技的东西啊？难道我穿越前本来就是个火星人来着？



不行，我可不能送你去祸害“帝哥”

第四章

夜光液的使用成果很一般，奸猾季到建木来了一趟，他对此事没有显示出什么反应。不过，这主要是为了显示出我善于制造古代没有的东西（当然现代也没有），免得大家都忘了我是个穿越者。另外如果没有这些奇技淫巧，小妞们突然都喜欢上我了好像也显得没什么说服力。这个章节里我的日子过得很无聊，没事就帮神棍妹做点木板折叠床什么的联络感情，看她一脸“葱白”的样子，我简直忍不住想大吼一声：“你们这穷地方难道就没见过木匠么！”

平静中也许孕育着风暴，也许有什么大事要发生了……这一天，丫环茜惊慌失措地跑进来禀告：“建木外出现了一头灰熊，咬死了不少人，很危险！”神棍妹冷酷地指示我跟犀利姐去杀了它。在建木篇即将结束之际，出现了这样无厘头的任务，我突然备感欣慰：“姑娘们，哥哥我不辞千辛万苦穿越而来，其实就是来陪你们玩过家家的……”

第五章

好了，我跟犀利姐去森林里杀熊，可以想见依照犀利姐的性格，她是舍不得杀生的，当然，杀人可能除外。接下来我跟熊搏斗起来，用上了我制造的淬毒弓箭……唉，说起来都丢人，我应该造点什么更猛一些的现代化武器才符合我穿越者的身份，不过看来编剧同志明显不懂太多兵器知识，我也只好委屈一下了。结果这头威猛的大熊打得我屁滚尿流，就在我命悬一线之际，大善人犀利姐同志还在那里痛苦地内心挣扎着，我突然感受到一阵莫名的寂寞……老天啊，你就让熊哥把我杀了得了。老天爷也许听到了我的呼唤，犀利姐突然醒悟过来大施魔法，一阵飞沙走石，看她搞出这么大阵势，我也不忍辜负她的好意，便恰到好处地射出一发弩箭，射中了熊哥的眼睛。熊哥倒下了，我跟伤心的犀利姐踏上了胜利回家的路。在路过一条小河的时候，犀利姐突然停下来，多愁善感地叹息道：“这条河，人们都叫它‘前人泪’……”



我X！我管它什么前人泪后人尿，你再敢啰嗦我把你揍得飙泪你信不信！

第六章

虽然我们打败了熊哥，但是回到建木后神棍妹对我们没有取回熊哥的首级甚是不满，非要我们捧首级来见。她怎么跟这熊这么深仇大恨啊？其实如果我在接下来的选择题中选择走神棍妹的路线，我就可以了解到原因是当年她的外婆不幸被熊哥吃掉了。不过要是选择这条路线，又会触发一个空手拜见丈母娘的情节，最后还得面临一个给人家父母许下带回女儿的承诺，但最终带回的却是一个死女儿的结局，实在是失败得让人肝儿颤，所以还是坚定不移地选择犀利姐吧！

话说我与犀利姐再赴森林，将熊哥的尸体进行了隆重的土葬，并忽悠犀利姐变成了一个潜在的基督教信徒。当犀利姐听到我说什么死后可以上天堂时，两眼都开始闪耀着星星了，主动要求我在她死后把她土葬，还得在坟头插上十字架——我说编剧同志，咱能不能不要随便拿宗教去忽悠犀利姐这样智商不高的小朋友？基督教的教义里明说动物没有灵魂，死后是上不了天堂的。要是这位犀利姐上到天堂没有看到一个小动物以供她发泄爱心，岂不是要去“帝哥”家搅和得一塌糊涂？

终章



那你后来遇到我时为什么又认不出来呢?

终于走到了这个篇章的最后。鲛人族信奉的那个叫“晓姬”的神又开始折腾地震，反正剧情一变得无聊这个还没露面的神就开始玩地震——其实玩了地震更无聊。然后大家惊乍乍地四处逃窜，犀利姐告诉我说，晓姬大神这次是1000年后的轮回转生，她要干掉楼兰这边的种族为自己当年被害变成鱼人的臣民复仇。其实这事儿挺没劲的，都过了1000年了，当年的那些不管是坏人还是好人，就算都轮回转生了，现在也已经是另外一个人，组建了另外的家庭了。再说轮回这回事本来就够扯淡的，你上辈子就算是黄世仁，这辈子变成了杨白劳也沾不到半点上辈子的贵气啊！

犀利姐显然在最后关头开了窍，主动表示要弃暗投明，甚至要去干掉那个还没完全成长起来的神。但就在这时侯……犀利姐突然口喷鲜血，莫名其妙地就去见她很想见的帝哥去了！我顿时悲愤欲绝，仰天长啸：“不！我要重新穿越，改变这不公的命运……”

慢着！这算什么破结局？难道是我中途有什么选项没选对，不小心走到了Bad End的路线？哦……原来要选对与犀利姐的三个对话，把好感度加到3才是Good End。好吧，且让我重新来过。

仔细地选对了三个对话，经历了一模一样的过程，犀利姐还是去见帝哥了，但这一次我欣慰地说：“你安心地去吧，去那个你想去的世界……走好不送……”

什么！这就是Good End？这个结局究竟好在哪里啊？除了我没有仰天长啸“我不能接受！”而换成含笑相送外，究竟还有没有其他的区别？难道我这次觉得犀利姐死得好就是好结局了？这么说犀利姐真该死啊，这个无情无义的世界，怎么适合她这样有爱心的人生存，我悟了！

建木篇就这样结束了，而我也终于无力再吐槽了，我吐无可吐。



大结局之第二幕



为什么两个女人可以共用一个躯体，两个男人就不行呢?

接下来开始观看长达一个小时的大结局第二幕。为什么说是大结局呢？因为从本幕开始不再有选择题导致好感度影响以及任何分支剧情，已经相当于传统意义上的结局动画。这么长的结局动画堪称厚道。此结局中解释了第一幕中的数个吐槽点：为什么第一次穿越时所有人都认识我？因为第二幕一开始我穿越到了第一幕开始时间的三个月之前。当然，这也因此形成了严重的时间悖论和无数漏洞，比如第二幕的穿越中除了赤那、莹妹等人外，我也见到了灵歌，还教会了她说话。但在第一幕的剧情中赤那、莹妹倒是认识我，灵歌却变成了一张白纸。吐槽点之多让我已经无法再吐；同时，第二幕的时间线基本与楼兰篇平行，详细叙述有骗稿费之嫌，故不再赘述。在本幕结束时，被晓姬上身的灵歌进入暴走状态，于是我再次穿越，决定穿越到1000年前所有事件的源头去解决所有问题……



大结局之第三幕



本幕一开始我真的穿越到了楼兰再往前的1000年前，之后的时间悖论也乱到了一锅糨糊的程度。简单的来说，就是我发现我其实就是那个最开始发动部落战争的坏部落领袖，名叫“两曜”。因为我的原因晓姬神附上了灵歌的身，而且我还杀死了她，同时发起战争造成了鲛人族入海。然后我决定修正错误，但我发现如果我不修正错误的话其实就不会发生这一切，正因为我想修正错误才造成了悲剧。紧接着我又发现其实我不是两曜，我其实是个神，为了不让两曜杀灵歌，我才附了两曜的身，因此两曜就凭空消失了。那么传说中究竟是我还是两曜杀死了灵歌，就成了一桩糊涂案，因为两曜已经不存在了，而我又不可能杀灵歌。这之后晓姬神降世了，我决定把她和灵歌都伺候得很好，这样悲剧就不会发生了……但是最终悲剧还是发生了，部落战争也发生了，灵歌还是被杀死了，晓姬也附了灵歌的身，但不知道为什么她们两个却能共存于一副身体内。因为这次发动部落战争的并不是我，而是我的哥哥……至于我哥哥是谁我压根就不知道，因为他从头到尾就没露过面……

我想这就是我无法再吐槽的原因，因为我再吐的话就不是槽，就是血了。

不过最后我还想再做一件事，我想穿越到1001年之前，去把我那个突然冒出来的哥哥给杀了。尽管我还不知道他长什么样，但我决定只要看到谁长得像奸猾季，我就可以放心地上去捅他一刀……



附：游戏全对话支线选择以及好感度加点指南

●第一幕

第一章

选择题1

“英姿飒爽的男装打扮配上高挑的身段，不知情的人还以为是一贵公子。”

A：她还真是蛮有气质的…（明好感度+1）

B：这个人怎么回事儿？

选择题2

“紧接着就听到数声惨叫。”

A：这，是牢房里的冰山女！（莹好感度+1）

B：到底怎么回事？

第二章

“……”

A：总觉得很对不起她……（莹好感度+1）

B：这样也好……

第三章

“还有，最奇怪的是，官兵们难道没有搜索过林子吗？”

A：这大约是老天爷给的好运气吧。

B：难道又是莹？（莹好感度+1）

第四章

“最初看到那种装扮，是在叫作明的少女身边吧……”

A：为什么每次都是她在追捕我？（明好感度+1）

B：看来仍旧没能走出楼兰的地界啊。

第六章

“是不知道该怎么说吗？”

A：是人吗？怎么回事？（进入娆儿支线）

B：这……还是尊重灵歌吧。

（皆无好感度影响）

第八章

选择题1

“公主叛国……？”

A：难道是那个莹？（莹好感度+1）

B：这地方真有够乱七八糟。

选择题2

“明……她刚才是在担心我吗？”

A：既然怕我死了，为什么还要一直抓捕我？（明好感度+1）

B：怎么可能……

第九章

“就她一个人……没问题吧？”

A：不行，还是不放心，跟去看看好了。（进入莹支线）

B：以她的身手，别人想对她不轨，出问题的只会是别人。（进入明支线）

（皆无好感度影响）

第十章

选择题1

“您好。”

A：莫名其妙怎么回事啊？

B：你是……？（依塔好感度+2）

选择题2

“难道祖古之所以成为祖古，就是因为她的说服力太强了吗？”

A：嗯，反正我也不懂修马车的，干脆还真逛逛去。（进入岚支线）

B：算了吧，马车也快修好了。（进入依塔支线）

（皆无好感度影响）

第十一章

“云雾飘来，我看不到她的表情，只觉得有一种和往常不同的感觉。”

A：有种怪怪的气氛，还是赶快回去吧。

B：此刻的依塔，为什么有着悲伤的感觉？（依塔好感度+2）

第十二章

“当然，不允许我去找灵歌的禁令依旧生效。”

A：去找依塔求个情吧。（进入依塔支线）

B：四处逛逛吧，说不定能碰到灵歌，或者能帮上忙的人。（进入岚支线）

依塔支线

“这个声音，好耳熟……”

A：哦，对了，和依塔一起在马车里呢。（依塔好感度+2）

B：好像是……小茜的声音？

岚支线

“看样子，小东西应该死不了了。”

A：这个人的脑袋出问题了吧？

B：可以为了一个小东西做到那种程度吗？（岚好感度+2）

第十三章

选择题1

“往上方走就可以走到书房，但现在见到依塔，也不知道该说什么才好。”

A：去问问依塔吧。

B：哎，还是算了，回房间去吧。

（皆无好感度影响）



选择题2

“回到建木宫的时候，岚正蹲坐地上，拿着一枝小草。”

A：真不像个女孩子。

B：有机会真的要好好感谢她。（岚好感度+2）

第十四章

“知道你在王宫的话，那无论如何小莹一定会回来的。”

A：请我去王宫？开什么玩笑？

B：身为王女的她总不至于动用私刑吧。（明好感度+1）

第一幕结束：

明好感度+莹好感度＞依塔好感度+岚好感度，开启楼兰篇

明好感度+莹好感度≤依塔好感度+岚好感度，开启建木篇

任意完成楼兰篇或者建木篇中的一篇后可以开启另外一篇。

●楼兰篇

第二章

“表面看起来是按兵不动，但匈奴显然已经被最近的连败逼的歇斯底里，很有可能会突然袭击。”

A：匈奴不会突然袭击吧？（进入季王支线）

B：不知道莹现在怎么样了。（莹支线）

（皆无好感度影响）

第四章

选择题1

“令人震惊的是，她不再是以往的装扮，而是穿了一身华丽的女装。”

A：哇，第一次看见大王女穿女装，还是蛮漂亮的嘛。（明好感度+1）

B：奇怪，她怎么穿上女孩的衣服了，真是一点儿也不适合她。

选择题2

“我回头一看竟然是莹。”

A：没想到，她还想着我啊。（莹好感度+1）

B：来救我们出去的吗？我们还没找到灵库啊！

第五章

选择题1

“看她这么快进入梦想，都不再大声说话。”

A：这么看，她还真的挺美的？（莹好感度+1）

B：唉，她怎么在这睡着了，如果被发现怎么办？真烦。

选择题2

“……这个人，会是谁呢？”

A：不过目前楼兰还是很安全的。（季王事件武器支线）

B：总感觉背后有双眼睛在盯着我们……（季王事件下毒支线）

第六章

“一定要小心他。”

A：看来明并没有对我起疑心。

B：明的内心其实还是很关心我的。（明好感度+1）

第七章

选择题1

“……这可如何是好？如何是好？”

A：看见明惊慌失措的样子真是不忍心。（明好感度+1）

B：这种时候怎么能自己先乱了阵脚？

选择题2

“这时，一个带着硕大的草帽压住眼的女人，走到末那桌对面坐了下来。”

A：谢天谢地，终于找到她了。（莹好感度+1）

B：居然是莹，她是笨蛋吗？

第八章

“我凑上前去。”

A：天哪，你的头好烫，你发烧了！（莹好感度+1）

B：你很冷么？

楼兰篇结局：

明好感度>莹好感度→明结局

明好感度<莹好感度→莹结局

明好感度=3，同时莹好感度=4→大团圆结局

●建木篇

第二章

“这里的通道错综复杂，现在只能凭着直觉去找了。”

A：嗯，我记得好像是从这里上去！（进入岚支线）

B：从这里下去是哪里啊？不如试试看吧。（进入依塔支线）

岚支线

A：问问吧，一个女生哭成这样，就这样走掉岂不是显得我亚当很没有风度？（岚好感度+1）

B：每次见面都凶巴巴的，对我爱理不理，我干嘛要关心你啊。

依塔支线

“所以，我想请你帮助我们。”

A：看她说的这么诚恳，何况也是为了黎民安居乐业，不如答应她好了。（依塔好感度+1）

B：历史自有发展规律，我干吗要卷入这几千年前的纷争啊。

第三章

选择题1

“哈哈哈哈，它们也想你来玩呢”

A：既然你们要玩我就奉陪到底吧！（岚好感度+1）

B：什么呀，戏水都是女孩子们玩的，我才不要下去。

选择题2

“摸一摸额头，烫得要命。”

A：心里，竟然有点微微的疼……（依塔好感度+1）

B：真是的，怎么这么重啊！

第六章

“一个要杀熊，一个不杀熊，两个女孩子还真是很难办哦。”

A：不过，依塔到底到哪儿去了呢？（进入依塔支线）

B：今天岚对待那头灰熊的态度倒是让我很震惊呢。（进入岚支线）

依塔支线

“不知道是不是因为这附近太空旷的关系，风直面扑来，让人觉得有点冷。”

A：既然都到这里来了，等明天跟依塔就一起回去吧。（依塔好感度+1）

B：早点回去的好吧。

岚支线

“我想去看看那头熊怎么样了。”

A：都这么晚了，还是我陪她一起去吧。（岚好感度+1）

B：都这么晚了，真不想去阿。



建木篇结局

依塔好感度>岚好感度，进入依塔结局。依塔好感度=3时进入Good End，否则为Bad End

依塔好感度<岚好感度，进入岚结局。岚好感度=3时进入Good End，否则为Bad End

注：建木篇与楼兰篇各通关一遍，开启第二幕，第二幕完成，开启第三幕。

最高指挥官2
SUPREME COMMANDER 2

■贵州 yago

精品	总评 8.0	
制作	Gas Powered Games	
发行	Square Enix	
类型	即时战略	
语种	英文	
游戏性 Gameplay		8.3
上手精通 Difficulty		8.0
画面 Graphics		8.3
音效 Sound		8.0
创新 Creativity		7.5
剧情 Story		7.5

为什么要玩这款游戏

《最高指挥官2》注定将成为一款充满争议的即时战略游戏，它的“祖爷爷”《横扫千军》（Total Annihilation，1997年）是3D即时战略游戏的先河之作，它的父辈《最高指挥官》（Supreme Commander，2007年）不走战术流时髦路线，却独辟蹊径开拓宏观战略新境界，一举赢得RTS巨擘和超级硬件杀手两大尊号。而《最高指挥官2》并没有像前作那样锋芒毕露，它采取降低门槛吸引更多普通玩家的大众路线，游戏要素大幅简化，新玩家很容易就能上手，战场地图也明显缩小，画面和视觉特效完全让位于流畅度，从某种角度而言，这款作品相当于一代原始设计理念的简化通俗版，可以为更多的普通玩家所接纳。游戏剧情承接一代资料片《冒牌盟友》，三大种族联手击败六翼天使族敌人后时间过去25年，地球联邦科学家发现远古文明遗留的一座空间站，别有用心的阴谋家为争夺空间站内的先进技术挑唆三大种族相互厮杀，最后几位主角英雄合力终止了毫无意义的战争并将空间站摧毁。

地球联邦战役（The United Earth Federation）



第一关 首要目标（Prime Target）

3873年6月24日，边缘27B星系，阿尔塔二号行星。

一支塞布兰族（Cybran）武装力量突然越过边境入侵地球联邦殖民地，驾驶装甲指挥官单位（ACU）的地球联邦军官多米尼克·曼多克斯（Dominic Maddox）被派往通讯基地驻守，基地很快遭到核弹袭击，量子天线被毁，同时多股敌人涌入基地。开打后先分兵迅速消灭基地内敌人，然后在基地入口集结部队准备迎接下一次进攻。与女科学家左伊（Zoe）通话后可修建科研所完成摧毁者炮车的研发，己方运输机也会赶来空投增援部队。不久后以两部巨石2型试验战车为首的敌方主力从大门外登场，巨石战车射程很远，必须集中全部坦克主动出击围攻巨石战车，打掉它们后剩余敌人会自行溃败。由于阿尔塔二号行星与外界联系中断，罗杰斯（Rodges）上校暂任本地最高指挥官。

第二关 措手不及（Off Base）


敌方护罩发生器是攻击重点

塞布兰族部队以地毯式核轰炸重创地球联邦的战略武器基地，多米尼克奉命前往增援。开局基地位于地图左下角，右侧科曼（Coleman）指挥的绿色友军基地正与来自北面的敌人苦战。先在基地右上角造几座防空炮塔挡住袭扰的敌空军，然后造空军工厂狂出战斗机。派战斗机群消灭右侧战场上巡逻的九架敌方武装直升机，同时科研所内完成己方宽剑型武装直升机的研制。继续扩建空军工厂到四座，改产轰炸机清除战场上的15座敌方防御建筑。之后科曼会撤离，他控制的基地全部由多米尼克接管。北面敌方基地也全部显露，接下来的任务是摧毁敌基地内所有陆军和空军工厂，敌基地西侧建有防空炮塔火网，东侧则以地面部队防御火力为主，利用这点可分派不同进攻部队针对其弱点予以突破，或全出轰炸机群以人海战术同样可以推平。另有一个分支任务是摧毁西北角的四座物质提炼厂以削弱敌人造兵速度，建议优先集中轰炸机群完成这个任务。铲平敌主基地后，多米尼克受到罗杰斯上校表彰并被运输机接走派往其他战场。

第三关 趁“冷”打铁（Strike While Cold）

无人探测器在海峡附近发现塞布兰族的物质提炼厂，多米尼克被派至海军基地准备夺取这些敌方设施。开始的任务是夺取或摧毁后修建4座物质提炼厂，工程车可以渡海登陆小岛夺取敌方建筑，但北面有不少敌空军战机活动，先造战斗机群夺取制空权，同时海军工厂也出潜艇和巡洋舰对付敌战舰。攒积点数升级海军科技树，直至激活拥有防空火力的波塞冬型战列舰。如果等待时间太久会出现两个新任务：摧毁塞布兰族的试验兵器——海妖潜艇，以及消灭敌方指挥官威廉姆·盖吉（William Gauge）。先继续扫荡北面海域上空的敌空军，确保制空权后再组建轰炸机群伏击海妖潜艇，这家伙受伤后会潜水逃跑，为增加火力密度建议多造几艘波塞冬战列舰，发现海妖后海空部队一起上，迅速将其秒杀。盖吉在最北面敌基地中，他驾驶的ACU皮糙肉厚，周围又有能量护盾和大批防空火力，解决他仍然要靠海上战列舰群的齐射火力，空军只能提供侦察定位协助。盖吉被击败后会坐传送器逃走，同时丢下三部巨石型战车负隅顽抗，摧毁这三部战车赢得最后胜利。战斗结束后，意犹未尽的罗杰斯上校欲派多米尼克去攻击万古族殖民地，但多米尼克的妻子是万古族人，热爱和平的他拒绝执行这道命令，上校大发雷霆要军法惩办，多米尼克乘运输机逃亡。


拦截逼近的胖小子战车

第四关 工业巨人（Titans of Industry）

多米尼克成了地球联邦通缉的头号公敌，但他此刻只惦记着赶去营救面临危险的妻儿，军士长达克塞（Daxil）暗中协助多米尼克，经过废弃工业区时罗杰斯上校派科曼前来拦截。达克塞告诉多米尼克，此地是废弃的军事科技研究基地，地图上有三座试验兵器工厂可制造胖小子2型超级战车。开局占据地图左下角，东侧敌分基地会派出两部胖小子战车来袭，集中手上空军迎上去将其全部摧毁，继续出空军清光右侧敌基地内的守军获得兵工厂控制权。之后北面敌基地会不断派胖小子南下，但己方控制的两座试验兵工厂也能持续生产胖小子并自动北上进攻，其间需要完成空军战机强化护盾的科研项目。仍以空军为主力截击敌方超级战车，同时逐步夺取北方制空权，消灭西北方兵工厂守军后夺得最后

★指挥官心得

1.游戏中最常用的热键是Shift键，按住Shift键可以为当前单位设定多个任务并自动按先后顺序完成，与其他功能键组合可衍生出无穷变化。

2.P键是仅次于Shift的重要热键，按下P键后再按住Shift键可设定循环巡逻路线，当前单位或单位群会以此路线反复巡逻，工程车或ACU在巡逻中则会自动收集沿途残骸和修复受损友军，如果选择工厂然后设定巡逻路线，从工厂造出的单位会自动进入巡逻路线。

3.万古族没有海军，但他们的陆军单位能悬浮在水面上移动。

4.多座能量护罩发生器的屏障效果可以叠加，这意味着多造几座护罩发生器可以获得更好的防护效果。

5.如果基地建筑物摆放过于密集易在轰炸和核弹攻击中蒙受更大损失。

6.玩家修造的研究所越多，科技点数积累的速度越快。

7.ACU造建筑的速度比工程车更快。当工厂建造单位时，指派工程车协助工厂可以提高建造速度。

8.工厂的出兵集结点可以设定在很远的地方，这时如果指派运输机协助工厂，运输机会自动将工厂造出的新单位运送到指定集结点。

9.战术导弹射程远但飞行速度相对较慢，用来对付移动中的敌单位往往会错失目标，因此战术导弹只适用于攻击建筑类固定目标。

10.从一代开始就有的自动摆渡系统依然有用，选取一架运输机按F键指定摆渡起点，然后按住Shift键不放，右键持续点击指定摆渡路线和摆渡终点。路线设定完毕后选取需运送部队，让他们前往摆渡起点标志，运输机会自动将部队按预设路线送到终点。只要运输机未被摧毁或调走，摆渡系统会一直自动保持运作。

11.在正常模式下，后期竞争的终极目标就是建造核弹发射井摧毁对方ACU。地球联邦和万古族有两种发射井，分别负责发动核攻击和拦截对方核弹头，塞布兰族的发射井兼具两种功能。单枚核弹攻击通常会被敌方防御发射井自动拦截，因此如果要走核打击路线就必须采取饱和密集攻击才能奏效。当大家都拥有核弹发射井技术后，防御发射井越多就越安全，但是游戏中各种建筑都有数量上限。

一座兵工厂。接下来的任务是消灭科曼，进攻东北角圆形平台上的基地会遭遇顽强抵抗，久战不下的话科曼会率部于地图中部空降并迅速扑向左下角的己方基地，此时以空军为主力的优越性就能充分体现出来，马上回援，集中火力摧毁科曼的ACU结束战斗。多米尼克通过加密视频电话联系上妻子安妮卡（Annika），但还没说上几句就断了线，看来那边凶多吉少。

第五关 家国情仇（Factions or Family Plan）


克里普特王人形机甲出场

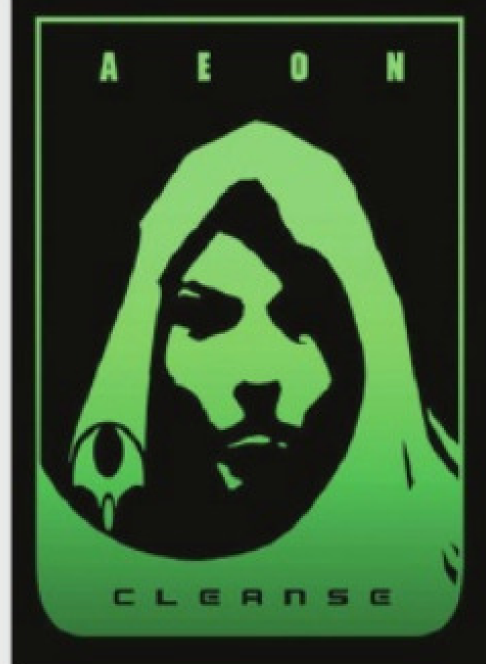
多米尼克匆匆赶到万古族殖民地城市外的港口，女指挥官林奇（Lynch）率领的地球联邦进攻部队也正好抵达，为保住身后城市的安全，多米尼克下决心在港口挡住昔日战友。开始己方基地位于地图正下方，很快敌军会从北面蜂拥而来，依托工厂构筑防御体系，站稳脚跟后向上扩张，修建炮塔和防空塔锁死三条通道，空军只守不攻，逐步积攒数量优势，保证中部战场有至少30架战斗机来回巡逻。支撑到11分钟时，殖民地城市疏散任务完成。冷酷无情的林奇发射战略核弹滥杀平民，要阻止她必须尽快摧毁北面基地两侧的两座战略核弹发射井，否则林奇会不断向两翼城市居民区发射核弹。继续坚守基地的同时，造轰炸机群突袭核弹发射井，每次至少20架，炸掉发射井后还得干掉林奇，但这个任务光靠空军做不了。升级陆军科技树激活克里普特王人形机甲，攒资源造两部这种试验兵器，同时持续轰炸敌人建筑削弱其进攻力度。以克里普特王为骨干，配备足够的坦克、防空战车和移动护罩车后向北推进，杀入敌基地一旦发现林奇的ACU立即围攻将其放倒。

第六关 联盟终结（End of An Alliance）


最后需要摧毁反应堆核心

三大种族的盟约关系全面崩溃，多米尼克决定进攻地球联邦指挥中心，消灭发动战争的罪魁祸首罗杰斯上校。开局多米尼克带领一批地面部队从地图左下角出发，当前任务是赶到右上方增援另一位反抗罗杰斯的ACU指挥官格瑞（Greer），让多米尼克的ACU打头阵吸引沿途群敌火力，或战斗结束后由ACU修复受损单位，这样可以尽量减少增援部队伤亡，如果激战中ACU受伤严重可按K键进入庇护模式，此时无法移动但防御力大增。抵达友军阵地后格瑞战死，多米尼克接管基地，上校藏身的地下指挥中心有能量罩保护，要破罩子必须先摧毁东北平台上的三座动力站。先出战斗机群夺取制空权遏制敌方攻势，积攒点数升级陆军科技树中的诺亚单位大炮完成科研任务，这东西能把体内储藏的单位投送到很远的地方。摧毁两座动力站后，敌方攻击强度会有所增加，克里普特王人形机甲等试验兵器频繁登场，所以己方基地的防御体系要尽早完善。打掉所有动力站后还要摧毁红箭头标示的反应堆核心，眼看核心即将爆炸时，安妮卡发来视频消息告知多米尼克她们母子平安，心情大好的多米尼克告诉罗杰斯投降可免一死，但上校拒不投降，指挥中心在猛烈爆炸中化为废墟，准备与妻儿团聚的多米尼克在返家途中发现了一座神秘传送门……

SUPREME COMMANDER 2 万古族战役（The Aeon Illuminate）



第一关 三角部队（Delta Force）

3873年7月19日，露西恩星系，盖洛恩九号行星。

万古族守卫者派系女指挥官萨利娅·卡尔（Thalia Kael）刚从哥哥贾朗（Jaran）那里得到一辆全新的ACU，此时一支塞布兰族海军舰队正在逼近他们驻守的三角洲防区。萨利娅将废弃运输船推入海中阻塞航道，本关任务是阻击由东北方向而来的敌舰队，无论如何不能让敌人摧毁阻塞航道的运输船进入内河。入海口航道两岸有多处中立方炮塔，开局后立刻让运输飞艇搭载萨利娅逐个占领这些炮塔，同时后方基地建空军工厂出战斗轰炸机，很快敌方舰队会发动多波次攻击，利用两岸火力阵地和空军消耗他们。升级陆军科技树研发海上猎手战车，这种试验兵器可进入水域作战，用它来封堵航道再合适不过。塞布兰方也会派出试验兵器灵魂收割者武装直升机，集中空军兵力迅速将其摧毁，歼灭所有塞布兰战舰后获得最终胜利。战斗结束后兄妹两人获悉地球联邦也向本族宣战，三大种族再度陷入相互厮杀。

第二关 致命武器（Lethal Weapons）


清除两翼敌人

贾朗带着萨利娅来到万古族政府的秘密研究基地搜寻武器，开始萨利娅带部队扫清着陆点附近敌军，站稳脚跟后贾朗切入控制系统却不慎触发警报，基地内兵工厂随即自动开始生产部队抵御入侵者，新任务是摧毁位于正上方的六座敌工厂。着陆点左右两侧都有敌人活动，先集结部队扫清两翼敌人，再造工厂和资源

设施经营基地，战斗中注意利用萨利娅的俘获特技化敌为己。升级陆军科技树激活护盾强化车后生产一辆以提高火线部队防护能力，正上方敌基地会派出试验兵器蜗牛壳巨型战车南下进攻，集中火力尽快将其歼灭，打造空军战机群铲平左上和右上的敌方分基地，耐心等待反攻部队有一定规模后稳步向上推进。逐个摧毁六座工厂后，敌方宇宙巨像型超级机甲登场，集中全部火力将其放倒，兄妹二人获得巨像机甲和传送技术，这对守卫者夺取万古族领导权大有帮助。

第三关 解救战俘（Back on the Chain Gang）

地球联邦的海岛监狱关押着一批守卫者军官，贾朗和萨利娅前去执行营救任务。开局在监狱要塞左下方登陆，消灭着陆点敌人后发现监狱高墙大门紧闭，上空还有试验级武装直升机巡游，看来要想点办法才能进去。先稳固基地防御，尤其是防空火网，右下和左上小岛各有一座敌方分基地不断出战机来袭扰，升级陆军科技树完成传送术研发，此后陆军兵种可以实施中距离传送，集结部队传送登上小岛摧毁护罩发生器并使用俘获特技占领安全中心，如果能俘获小岛上的地球联邦空军工厂更好。扫清侧翼干扰后先夺取监狱附近制空权，利用空军轰炸或陆军传送摧毁大门内侧的两座控制站打开监狱入口，消灭监狱内敌人后让萨利娅的ACU上前占领监狱入口建筑即可救出被俘的守卫者军官。


摧毁大门内侧控制站可打开监狱入口

第四关 蒸腾战场（Steamed）

有情报表明地球联邦正在策划攻击天狼四号行星上的地热能源基地，如果守卫者部队能阻止这次进攻必然可以赢得更多本族民众支持。本关战场是一个巨大的地热井口十字架，开局基地位于正下方，正上方敌基地主出空军，右上方敌基地主出地面部队，胜利目标是消灭地球联邦的两名ACU指挥官莫斯利（Mosley）和奇塔（Kita）。开打后不久，塞布兰族指挥官威廉姆·盖吉以盟友身份加入战团，他的黄色基地设在地图左侧。巩固基地防御后稳步向上推进，注意敌方两处基地都有诺亚单位大炮可远程投送部队，积攒点数升级科技树完成滑钉反导弹战车、蜗牛壳巨型战车和宇宙巨像机甲的研发，以步兵为主力先向上消灭莫斯利及其基地，向右收拾奇塔时会发现她比莫斯利难缠得多，而且这里防御火力极强，建议出宇宙巨像慢慢敲掉外围炮塔后逐层深入，最后干掉奇塔。战斗结束后从盖吉口中得知有个叫多米尼克的人类指挥官保护了万古族的殖民地城市，萨利娅惊讶地想起这位多米尼克居然是自己从前的科班同学。


庞大的战机群向敌基地发起突袭

第五关 悬崖跳水（Cliff Diving）

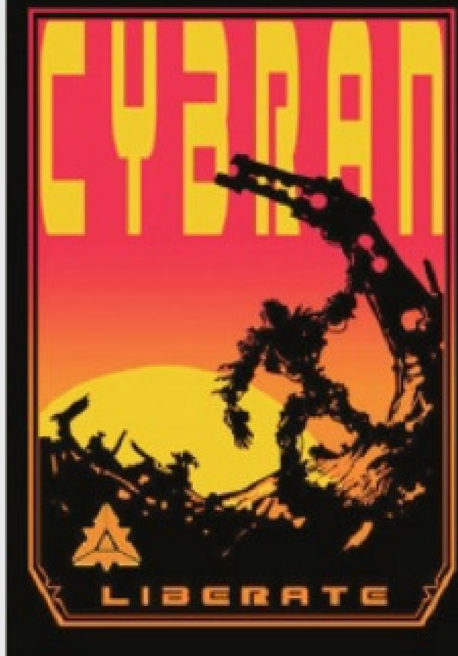
守卫者高层指派萨利娅兄妹跟随盖吉前往哥白尼行星，到了地方萨利娅才知道他们的任务是摧毁万古族政府的量子科技联合中心。开局己方与塞布兰友军基地分布在地图左下的浮空巨石顶，量子科技联合中心位于右上方，可以利用太空神庙实现远程传送。盖吉提议他出空军压制守卫敌人，萨利娅负责组建地面部队进攻。先占领营地旁的太空神庙，防备频繁来袭的小股敌战机，同时狂造地面战斗单位。升级陆军科技树里的试验兵器巨型防空机甲，多造几辆这种机甲配合地面部队行动。准备完毕后选取神庙，点击地图上任意一点放置投送标，然后才能将部队通过神庙传送到指定地点。跨越深渊登陆右上方平台，一路横扫千军推进到量子科技联合中心将其摧毁。这时盖吉突然发射核武器轰击中心周围的居民区，原来塞布兰族只想利用守卫者消灭万古族，与虎谋皮的萨利娅兄妹现在成了恐怖分子的帮凶。


依靠太空神庙的传送跨越深渊

第六关 关键时刻（Prime Time）

盖吉前往阿尔塔二号行星执行秘密任务，报仇心切的萨利娅也一路追踪而至。她在那里意外遇上多米尼克，以及塞布兰族指挥官赫泽顿（Hazelton）和万古族指挥官海恩（Haen），三方势力都想争夺新近出现的神秘传送门，遭到来源不明的核弹袭击后大家陷入混战。开局后己方左上为赫泽顿的营地，右下为地球联邦指挥官特勒（Teller）的营地，右方不远处是友军多米尼克的营地，再往东的高地上是海恩的万古族营地。本关首要任务为保护好多米尼克，同时消灭特勒、赫泽顿和海恩三位指挥官。安顿好基地后先攻右下的地球联邦营地，干掉特勒再转头对付左上的赫泽顿，其间抽空研发科技树中的试验兵器超级大飞盘和忠诚大炮。赫泽顿主基地右侧还有个分基地，那里会不断刷空军，先铲除这个分基地再集中兵力收拾赫泽顿，战斗中询问赫泽顿得知塞布兰族中居然没有盖吉这号人。击败赫泽顿后进驻中央大圆台与多米尼克合并基地，一方面便于保护多米尼克，另一方面也有利于向东北推进。海恩的进攻很强大，不但有大批战机还有多种试验兵器，如果没有足够纵深的防御火网极易被突破。建议升级传送技术并修建神庙，传送大兵团突袭海恩的基地。干掉海恩后，萨利娅与多米尼克站在传送门前突遭核弹袭击，多亏及时进入庇护模式才躲过一劫，洋洋得意的盖吉趁机抢先进入传送门，萨利娅和多米尼克正想追进去却听到贾朗说有更多不明部队赶来。

塞布兰战役（The Cybran Nation）



第一关 寻找真相（Fact Finder）

3873年8月1日，原址3.7B星区，瑟若芬七号行星。

塞布兰族指挥官伊万·布雷克曼（Ivan Brackman）是塞布兰族精神领袖布雷克曼博士利用原脑技术和试管克隆手段培育的接班人，以脑髓和脊柱形态存在的布雷克曼博士告诉伊万，地球联邦科学家左伊博士发现的神器空间站（Shiva Prime）是一种行星绿化装置，这种来自远古的技术早在六翼天使族出现之前就已存在。谈话间博士获悉塞布兰族指挥官盖吉正在靠近，他让伊万在自己下载数据期间提供保护。很快盖吉的部队从右侧三个方向掩杀过来，迅速集结部队抵挡，同时构筑防御火网护住基地左下角的原脑大楼。尽快研发护罩发生器，在原脑大楼前放一个能大幅削弱敌方火力，继续升级陆军科技树激活巨石II型战车完成分支任务。本关只需全力防守，因此工程车要注意及时修复受伤单位，有钱就多修炮塔。博士下载进度达50%时敌军攻击强度提升，支撑到20分钟终于完成下载任务，博士启动自爆程序后让伊万立刻赶往左下方不远处的传送门撤离，铺天盖地而来的敌人瞬间将基地淹没。

第二关 技术问题（The Trouble with Technology）

伊万离开瑟若芬七号行星后准备去寻找发出求救信号的左伊博士，途中经过一处荒凉行星时发现当地建有大型研究站，布雷克曼博士希望接入研究站的核心服务器，但要靠近服务器必须先解决掉不断涌来的机器工程车。本关敌人以海量工程车发动持续冲锋，别看这些家伙战斗力弱，但却能俘获己方战车、炮塔和工厂，加上数量太多很难对付。建议以塔海战术稳步推进，只要有至少五座对地炮塔即可遏制敌方工程车的团队冲锋，可以派不吃俘获的ACU收集战场残骸资源。升级科技树研发行刑者级战列舰和陆军部队的喷气跳跃技能，如果不想采用缓慢的塔海战术可以多造几艘战列舰从海上轰击敌方基地，注意对方工程车群也会下水迎击，它们能够俘获行刑者战列舰。逐渐压制敌人直至对方无兵可出，此时再派伊万俘获敌基地内的核心服务器建筑，得手后伊万从传送门撤离。


以炮塔群战术对付工程车人海冲锋



评说 归于传统的转化，令人瞠目

《最高指挥官2》相对于前作的变化令人感到瞠目结舌，这种变化并非Gas Powered Games又提出了什么突破性的超前新理念，这款二代完全可以看作是对前作的重新简化，制作小组大刀阔斧的简化砍掉了很多东西。首先是画面变得粗糙贫瘠，一些炫目的动态光影效果或消失，或成为高端显卡玩家才能享受的福利；T1/T2/T3的单位阶层设定不翼而飞，经验值升级系统让初期兵种可以一直用到最后；资源系统、建筑体系浓缩到只剩最核心部分，什么空军燃油限定、高级精炼厂、资源存储仓库全部取消，现在只有物质提炼厂还需要安放在固定地点，因此初期物质产量一直是发展的瓶颈，但到后期可以通过研发电能转物质技术彻底摆脱这种限制；科技树成为提升建筑和单位功效的主要手段，庞大繁杂的科技树不仅可以提升现有属性，还能带来新的技能和单位，玩家可以根据战场地形和自己的战术偏好自由选择科技树的攀升方向。战斗的节奏也明显变快，大地图模式下的一场单挑基本上可以半小时内定胜负，核弹发射井出来前是比谁的手快，核弹发射井出来后是比谁的发射井多，于是《最高指挥官2》变得非常像那些当前流行的战术类RTS，比如《命令与征服》、《星际争霸》等等。

喜爱一代的“横扫千军”死党们对这种意想不到的改变感到愤怒，很多人认为这是一种倒退，是对克里斯·泰勒一贯提倡的超前新理念精神的亵渎，但是他们中大多数人似乎都忘记了一代恢弘战场的代价——大地图模式下部队一上两百帧显率就跌到个位数，成百上千战斗机甲参与的大会战最后总会变成静态幻灯片欣赏。2007年，《最高指挥官》刚上市的时候，据说全球配置最高的个人电脑也不敢保证能流畅运行它，现在它的第二代作品却能在大多数中端机器上让玩家以每秒30帧的速率观看自己导演的未来世界机甲大战，从硬件要求档次的角度来说，二代确实是退步了，但从程序质量的角度来看，《最高指挥官2》恐怕是有史以来引擎优化效率最高的游戏软件。当然，这种高效率的优化很大程度上要归功于游戏结构的简化，不过谁也不能否认，经过这番折腾后能跑动这款游戏的机器会更多。克里斯·泰勒做游戏可不只是为了一小撮高端的骨灰级玩家，《最高指挥官》以曲高和寡的贵族派头唬退了不少硬件逊色的玩家，《最高指挥官2》则力图以一种更具亲和力的方式诠释一代的设计理念，虽然这种简化多少会削弱宏观战略的成分，但对复杂设定天生反感的随意族玩家和入门级新手们肯定更愿意选择后者。



第三关 巨大进步（The Great Leap Forward）

左伊博士的量子研究实验楼遭到来历不明的万古族部队围攻，伊万赶到后尽快与战斗单位搭乘运输机越过深渊抵达实验楼所在的东面平台，出发点留一辆工程车建物质提炼厂，其余部队全部上去保护实验楼。着陆后迅速修建炮塔群构筑防御体系，最好先升级护罩发生器，在炮塔群后面放两三座可以有效降低敌人的火力伤害。左伊博士告知伊万，前来进攻的是万古族的守卫者派系，他们显然对神器也有浓厚兴趣。蜗牛壳巨型战车登场后将其摧毁完成坚守实验楼的初期任务，左伊博士很快发现敌方黑客潜入己方网络窃取神器资料，必须消灭对方指挥官夺回资料，同时还要继续保证实验楼的安全。站稳脚跟后升级解锁空军巨型运输机，敌方蜗牛壳巨型战车不断来袭，这期间全靠炮塔群支撑，及时调派工程车抢救维修受损单位。建议让伊万在前线战斗中努力俘获蜗牛壳战车，一旦成功立刻将战车撤回后方修复，多攒几辆这种战车后再在空军战斗轰炸机配合下发起对敌基地的反攻。放倒守卫者指挥官诺克斯（Knox）后，基地北面突然蹿出一头会喷火的超级恐龙，利用空军全力将其杀死，布雷克曼博士会抽取这头怪物的DNA留作研究。



利用俘获的蜗牛壳战车巩固防御阵地



伊万在联合国大会上呼吁停火

第四关 守门之人（Gatekeeper）

守卫者们仍然拿到了神器空间站的关键数据，伊万必须尽快赶到阿尔塔二号行星阻止他们从量子传送门逃遁。到地方后发现这里居然有五名指挥官在相互混战，其中多米尼克和萨利娅都是伊万的同学，从他们口中得知盖吉已进入量子传送门。伊万的任务是保护好多米尼克和萨利娅，同时击败三名敌方指挥官。开局后立刻在基地修筑炮塔群抵御来自东面的敌营攻击，站稳脚跟后发动反击干掉指挥官伯卡（Burkett），接着搬家到中央圆形平台上与多米尼克和萨利娅合并基地。在伯卡营地里有座传送门通向东北高地，攒够进攻力量后可由此传送，或建造运输机迂回偷袭也行。铲平圆形平台右上方指挥官拉森（Larson）的空军基地，接着对付地图最东北角的指挥官沃克（Walker），注意敌人也会通过传送门偷袭己方开局基地，在深渊边上最好多修防空炮塔和护罩发生器，百忙中抽空升级灵魂收割者武装直升机完成分支任务。沃克拥有大量试验兵器，必须以优势兵力逐步绞杀才能将其击败。战斗结束后伊万让两位老同学留下警戒，他独自进入传送门追赶盖吉，与此同时逃到瑟若芬七号行星的盖吉启动神器空间站升空。

第五关 海面激战（Surface Tension）

伊万追到瑟若芬七号行星后遭遇守卫者指挥官斯托克威尔（Stockwell）拦截，本关首要任务是消灭斯托克威尔，分支任务为摧毁三艘敌方航母。本关地图面积较大，双方较量重点在于海军，因此基地沿海侧要及早布设火力防御体系。很快敌方塞勒姆水陆两栖驱逐舰发动首波攻击，利用战斗轰炸机群和炮塔挡住这些带腿的战舰，尽快研发护罩发生器可更有效巩固基地防御。研究舰船陆行系统完成分支任务，此后己方海军战舰都能上岸像机甲那样行走，攒钱刷航母和战列舰，以舰队为单位向地图上方的敌基地推进，消灭沿途拦路的所有敌舰，舰队里最好带几部工程车随时维修。利用海军的远程火力轰击敌方资源类建筑，接着是工厂和炮塔，最后才对付指挥官斯托克威尔。此时通过升级科技树应能建造核弹发射井，如果只发射一枚十有八九会被对方反导系统拦截，建议在经济条件宽裕的前提下造六至八座核弹发射井，同时发射必可重创敌基地，核爆过后再发动总攻可事半功倍。

第六关 最后倒计时（The Final Countdown）

凶残的盖吉消灭了神器空间站上的守卫者部队夺得控制权，本关任务是击败他夺回空间站，但这家伙躲在量子力场护罩中刀枪不入，因此必须先摧毁空间站上的四座动力站关闭量子力场护罩。本关开局基地位于地图左下角，开始敌人只会从正前方攻来，抓紧时间修筑炮塔构筑防御体系，全力升级建筑系科技树，尽早修建护罩发生器巩固一线炮塔群，正前方和两翼位置各建至少10座对地炮塔和10座对空炮塔，后面放四座护罩发生器，利用护罩的重叠累加效果增强防御，再各安排两部工程车随时自动维修。完善基地防御体系的同时派出主力部队奔袭四座动力站，通常打掉第一座后敌人的大部队就会铺天盖地赶到，撤回基地转入防守。盖吉的部队很快会从三个方向不断发起更大规模进攻，包括万古族空中要塞在内的各种强力试验兵器全部登场，建议正面炮塔数量增加到40座，护罩发生器扩建为六座，另外要小心对方会利用运输机从侧后方空投部队偷袭，因此也要在相应位置部署密集炮塔群。升级科技树出核弹发射井后先上反导系统，当基地固若金汤后，研究电力转物质技术，在后方平台修20座电站，选取任意电站点击转换键可将富余电力转为物质。解决资源问题后继续攀建筑系科技树，抽空研发塞布兰机械恐龙完成分支任务。最后在后方平台修15座核弹发射井，全造核弹，建造完毕后对准同一目标同时发射绝对无人可挡。核弹饱和攻击战术可以轻松摧毁剩下的三座动力站，接着利用任务定位功能确认盖吉的大概位置，然后再次核弹齐射，敌方基地的反导系统最多只能拦截一半，蘑菇云中盖吉想不升天都难。在大尺寸地图和敌人占数量优势的情况下，核弹饱和攻击战术是打击点目标的最有效方式，但是这种战术需要消耗巨量资源和时间。消灭盖吉后，伊万反思发现众多势力争夺的神器空间站正是战乱源头，他不顾父亲的严重警告引爆空间站，然后又在联合国大会上呼吁各方停火。

战争结束后多米尼克返回家中与妻儿团聚，萨利娅的哥哥贾朗因病去世，她也因参与守卫者的恐怖活动被逮捕法办。看完制作者名单后还有一段伏笔剧情，布雷克曼博士找到盖吉并把他也变成了只有脑髓和脊柱的脑怪，对话中得知原来盖吉背后的操纵者就是布雷克曼博士，两个怪物泡在培养液里商量着新的计划……



《新绝代双骄之鱼戏江湖篇》战斗技巧

■内蒙古 莽月飘零

本游戏的战斗系统有两个亮点——连击数的附加奖励以及瞬杀系统的引入让游戏方式有了更多的选择，也使战斗更加丰富，下面来说说提高连击数值和瞬杀几率的方法。


在敌攻击时绕至其背后按下攻击键即可发动瞬杀


有的敌人的攻击动作会主动把背后亮给你，发动瞬杀异常轻松

瞬杀的条件有多种，通过完成整个游戏来看，瞬杀的大部分达成条件并不十分确定，比如像“在敌人开始发动攻击到击中主角之间攻击敌人”这样的条件，有时做到了却并不出瞬杀。经过多次测试，似乎瞬杀出现的几率高低是依照多种瞬杀条件所积累的数值来决定的，所以最容易达成瞬杀的方法就是将各个瞬杀条件尽可能多的达成，而满足这个条件的最好方法如下：

首先是站立，做好瞬杀的心理准备。若没做好准备可先围绕敌人做圆周运动，这样敌人只会原地绕圈而不会攻击你。当准备好之后原地站立，等待敌人发动攻击，注意多数敌人在攻击前会有音效，可以依此来判断敌人的状态。敌人发出特定的攻击音效与发动攻击之间、发动攻击与击中之间会有时间差，而在此期间敌人是无法移动的，我们利用这个时间差紧贴敌人并迅速移动到敌人背后，而后按下鼠标左键攻击敌人，此时会有约百分之九十的几率发动瞬杀。然而有些敌人的体型庞大，或者攻击动作太快，主角来不及绕到背后，在这种情况下就只能发动侧面攻击，侧面攻击触发瞬杀的几率要比背后攻击稍低一些，但仍不失为发动瞬杀的一个好招。

高连击数有经验加成，达成也很简单，只是需要耗费时间并且有些累人罢了。所谓连击数就是指主角连续击中敌人的次数，由此我们可以知道，在敌人的属性参数固定的情况下，主角的攻击力越低，连击数就会越高。因此我们可以利用这一特点，将主角的武器卸下，然后再去攻击敌人，这样连击数自然就上去了。但这里有一个问题，攻击力不高时会始终处于挨打状态且无法补血——这边要不停地攻击敌人防止连击断开，而那边自己的血刷刷地往下减。对此，我们可以利用技能来解决这个问题，技能发动的时候时间会短暂停止，在这段期间会有技能动作的演出，而此时我们的鼠标并没有被束缚，于是就可以利用这个时间来吃血药。一波普通攻击过后放一个攻击技能，然后迅速嗑药，然后再继续普通攻击，反复即可。当然，若是配合键盘快捷键就不需如此了，但对于习惯“一鼠通天下”的玩家来说，这个是最好的办法。P


对Boss也可使用同样的背后瞬杀大法


对张菁就很难发动瞬杀，因为她的攻击动作太快了，但如果玩家的反应也足够快的话，也还是可以依照瞬杀大法进行瞬杀的


连击数上百并不难，只需要一点耐心加上一点操作技巧就可以仅依靠鼠标达成

《质量效应2》全员存活心得

■福建 小森

在最后一关的大结局中如果全部队员都存活下来可以解开一个成就。要想让全部队员存活下来需要满足三个条件：飞船升级、队友忠诚度全满以及最后一关中任务负责人的安排，下面分别予以说明。

1.飞船升级： 飞船的升级要全部完成，不然连收集者的基地都到不了。这项要求比较简单，每招一名队友可以解开一项飞船的升级。升级主要消耗矿资源，平时多扫描星球采矿就没问题了。


第一阶段分队长人选错误会导致担任黑客的队友死亡

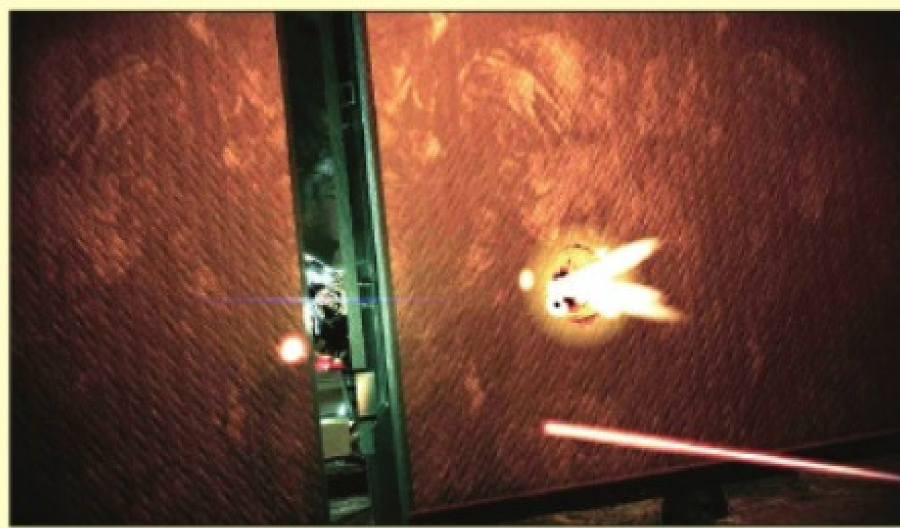
2.队友忠诚度： 队友忠诚度在最终关前要尽量都达到“忠诚”，在最终关中没有“忠诚”的队友死亡的几率较大（PS：关系没到“忠诚”的队友在最终关中有几率存活，但很低，基本上没有“忠诚”就会阵亡）。具体方法是：不要选择正邪双修的道德路线，因为本作中没有太多的任务来支持道德值的增长，因此要选择单一道德路线。关键的对话出现在Jack忠诚任务后Jack与Miranda的争吵事件，以及Legion忠诚任务任务后Legion


第二阶段如果选错分队长也会造成队友阵亡


开生物力场的队友如果够强力，在最后能制造一波冲击波

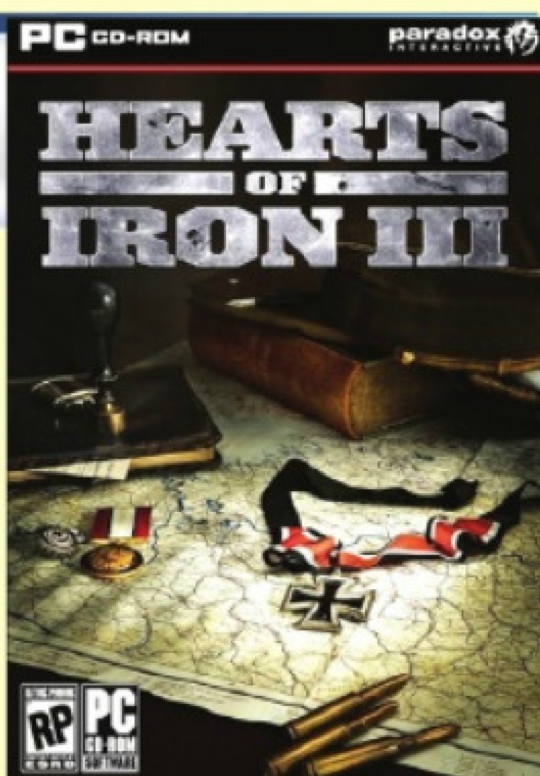
与Tali的争吵事件，这两个事件必须不袒护任何一方的劝解两人，否则其中一方将不能到达忠诚状态。不过也可以等以后某一道德值足够高了再把队友劝回来。

3．最终关任务负责人安排：最终关可分为三个阶段，第一阶段：安排有黑客技巧的队友去打开大门，Legion和Tali都可以，注意这两名队友的专属防御技能要加满，不然会挂。如果选择第二小队队长的话，一定要选择Miranda，否则负责开门的队友会被爆头；第二阶段：安排开生物力场的队友，推荐选Samara，其他人会在终点时支撑不住生物力场导致其他一名队友死亡。护送船员选择战斗类的队友即可，推荐Grunt、Garrus、Jacob，该名队友将无法参与最终Boss战。第二小队队长推荐用Garrus，也可以继续使用Miranda；第三阶段：打最终Boss，队友中要有Mordin，否则他一定会阵亡，另一名队友随便选一个就好了。


队友即将被爆头

秘技屋

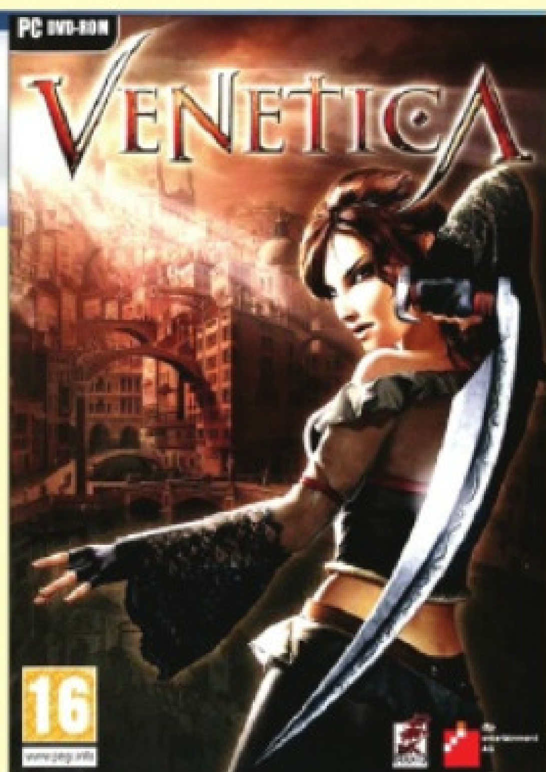
秘技 钢铁雄心III



《钢铁雄心Ⅲ》是由知名游戏厂商Paradox开发的以第二次世界大战为背景的即时战略类系列游戏的第三部作品，在游戏中玩家可以自由组合自己的部队来形成具有更强战斗力的师级单位。在开启秘技功能前首先按下~键（或Shift+3键，或按住Alt键后再按下数字键1和2）打开控制台窗口，输入以下指令以获得相应的秘技功能。

Money：增加1000金钱
Energy：增加1000电力
Metal：增加1000钢铁
crudeoil：增加1000原油
rarematerials：增加1000稀有金属
supplies：增加1000补给
Fuel：增加1000油料
incr：加速
inc：一天制造和建设
instantresearch：加速研究开关
instantsproduction：加速军队生产开关
instantconstruction：加速基础建设开关
addofficers：增加100军官
noneutrality：中立为零
nukes：获得10颗核弹
debug fow：切换战争迷雾
debug yesmen：AI会接受你的所有外交提案
debug spy：切换超级间谍
revolt 省份ID：使指定的省份发生叛乱，重复此指令可增加反叛人数
thisisboring：随机事件
event 事件代码：触发指定事件，事件代码如下：
66503：改变立场
66502：更多能力
66501：更多金钱和资源
66500：减少分歧

秘技 女死神维尼提卡



本作是一款类似于Fable的动作角色扮演类游戏，最大的卖点莫过于威尼斯实地取景，其游戏场景较为真实地还原了水城威尼斯的独特魅力，同时在任务设计方面也有令人称道的地方。在开启秘技功能前首先使用文本编辑工具打开游戏安装目录中game路径下的文件keybinds.ini，添加以下几行指令：

```
// cancel running cutscenes
//KC_RETURN = CutsceneMgr:cancelCutscene()
KC_F1 = player:set(_N("Health"),"1000")
KC_F2 = player:set(_N("Mana"),"1000")
KC_F3 = player:set(_N("DeathEnergy"),"1000")
KC_F4 = player:set(_N("Money"),"1000000")
KC_F5 = player:set(_N("LearningPoints"),"1000")
KC_F6 = player:set(_N("AttributePoints"),"1000")
```

保存后进入游戏，在游戏中按下以下功能键获得相应的秘技功能。

F1：增加1000生命
F2：增加1000魔法
F3：增加1000死亡能量
F4：得到1 000 000金钱
F5：得到1000技能点数
F6：得到1000属性点数

林晓：看了太多远离现实社会，风花雪月的稿子，看到《天使训练营》一文不免眼前一亮。虽然结尾突兀了点，内容也不免简单与脸谱化，但一个高中学生能有这样的思考，已属不易。

（注：本小说涉及的情节、人物、地点均为作者虚构）



天使训练营

■山东 董岳



谢重山瞥了一眼这个新来的睡在他上铺的兄弟：平头，圆脸，圆框眼镜，眼神木讷，瘦弱的身躯上套着一件正宗的山寨版“adidos”运动衣，除此之外别无特色。

“老兄，尊姓大名？”谢重山躺在床上懒洋洋地问。

“任有才。”对方瓮声瓮气地答道。

谢重山转过脸，没再多问，他不愿与这里的人打交道，他只盼望这个新来的病友如他的外表一般老实，人品不要太差，仅此而已。

这是谢重山来到这个鬼地方的第六天，他并未想到这个新同仁会给自己带来怎样的波澜。

1.

谢重山今年读高一，用很多主流媒体的口吻来说，他也曾是一个品学兼优的好学生，可自从迷上了网络游戏，就一发不可收拾，沦为旷课逃学、夜不归宿的网瘾少年。谢重山在来这里之前刚刚在一家网吧玩了七天七夜，以至于其父在网吧里来回逛了三圈愣是没认出他。谢重山被父亲拖出网吧后一言不发，上车倒头便睡，等醒来时已身处此地——华光县戒网瘾拯救训练营，俗称魔鬼训练营。

华光县是个多山的小县城，没钱，经济想搞也搞不起来，县委书记眼瞅着其他县在小康路上蒸蒸日上，心急如焚。然而戒网瘾魔鬼训练营的出现让他看到了曙光，于是便鼓动本地商人也开办了一家。华光县偏僻多山，工业污染不严重，开办封闭式训练营有得天独厚的自然条件，再加上有县政府的大力扶植，这家训练营很快成了戒网瘾行业的领头羊，无数爱子心切的家长带着孩子和票子慕名而来，华光县的经济也终于有了起色。

言归正传，谢重山来到这里的第一天晚上就被莫名其妙地关了禁闭。四个值夜班的教官在禁闭室中悠哉游哉地打牌，顺便盯着谢重山，不许他睡觉。谢重山凭着在网吧玩通宵所练就的精力和毅力顽强地站了一夜，原以为会苦尽甘来，谁料第二天清早只休息半小时吃了两个馒头，就马上被迫投入了训练。

训练内容很简单——环山跑，时间五小时，中间不能休息，不能掉队，否则那些体力过剩的教官就有机会过一把“英雄有用武之地”的瘾了。当然，教官是不会全程监督的，他们采用了剥削阶级常用的先进管理机制——举报制，举报一个偷懒者可以少跑20分钟，从而英明地将阶级矛盾转为人民群众内部矛盾。至于他们自己，则闲坐在路边石凳上，继续他们未竟的打牌事业，每当队伍经过时，就狗吠般吼一声“快点！”。

那天上午谢重山并未完整跑完五小时，毕竟刚站过一夜，腿脚已处于半残废状态，只跑了不到两个小时就瘫坐在地上，幸运的是教官当天不知是善心大发还是懒得动手，仅仅教训了谢重山一通，说第一天入营就不打你了，以后给老子勤快点。谢重山当时并不清楚“打”这个字的分量——这里的教官大多是退伍军人，打人的水平绝对比打牌的水平高得多，这一点，他要在十几天后才真正领略到。

午休过后，训练依旧，只不过内容变成了站军姿、走正步、操练军击拳等。这些教官在部队时大概没当过官，如今终于也能号令别人了，个个趾高气扬，张口闭口“老子他妈”——一般说来，“老子”是“爹”的意思，那“老子他妈”就是指奶奶了。于是他们的话翻译过来就变成了“给奶奶精神点”“奶奶今天心情不好”“小心奶奶我一脚把你踹飞”等。

真正令谢重山大开眼界的还是在那天晚上。

晚上没有训练内容，聊天成了唯一的娱乐活动。谢重山所在的宿舍当时共7人，另外6个都比谢重山入营早，相互早已熟识，而像谢重山这样有过优秀学生“前科”的再也找不出第二个。最先迎接谢重山的是6支几乎同时燃起的香烟——在这里，烟酒都是被允许的，训练营内部就有一家专营烟酒的小卖部，据说是一个教官的亲戚开的，每日生意兴隆，财源滚滚。

神侃就在这烟雾缭绕的仙境中开始了，他们如饥似渴地谈论着训练营中为数不多的女生，继而又从自己的泡妞经历一直聊到日本的AV女优，

谢重山第一次发现自己是这么孤陋寡闻，也是第一次意识到上网的乐趣不仅仅在于玩游戏。

神侃沙龙的主持人是宿舍舍长，他是训练营中的大哥级人物，不仅块头大、肌肉发达，而且跟教官关系不错，平日里其他学生见了他都要恭恭敬敬地叫一声“岳哥”。这位舍长在听完谢重山波澜不惊的学校生活后皱着眉头、语重心长地说：“出去以后，别跟人家说你认识朕，朕丢不起这人！”

接着这位自称有六位贵妃的君王就开始大谈自己纵横沙场的经历：为了争夺校花而率领二十三个弟兄打群架；调戏年轻女教师；为了出去上网而打伤门卫；上网从来不用交钱……相比之下，其他人的履历就黯淡得多了，无非是偷偷给老师的车放气或半夜从值班室偷走楼门钥匙并把老师反锁在值班室内，但仅仅是这些就足以令谢重山触目惊心了。

睡前教官会到各个宿舍监督大家喝下所谓的“治网瘾特效药”，这药的苦味足以使人铭记终生，这大概就是其唯一的作用。

教官走后还有一个固定仪式：所有人用各自的方言轮番问候教官的祖先。骂完后舍长说了一句令谢重山每每想起就毛骨悚然的话：“朕将来毕业后就去当兵，退伍了就来这里混饭，想灭谁就灭谁，警察也不能管，爽！”

那晚熄灯后，谢重山流着泪在心里把父母骂了几十遍……

2.

日子就这样一天天重复着，谢重山也渐渐适应了这里的生活。任有才的到来似乎并未带来什么变化，这位仁兄平日话不多，却喜欢问些无聊的问题。他不抽烟，不喝酒，不说脏话，不打架，甚至从不抱怨。他极少在晚上的神侃沙龙上发言，却总是聚精会神地听，以至于谢重山不禁怀疑他是不是个深藏不露的伪君子。

谢重山当然不会猜到任有才的真实身份。

3.

《金江晚报》是一份影响力不大的省级报纸，近几年更有日渐式微的趋势。主编常为报纸的前途忧心忡忡，他意识到必须有一番创举才能改变报纸的命运。

当戒网瘾训练营的广告及枪手文铺天盖地席卷全国时，竟无一家训练营主动联系《金江晚报》刊登广告，主编在失落中突发奇想，决定反其道而行之，揭露这些训练营的真实面目。想到这里，他激动地一拍脑门——他知道报纸扬名的机会来了。他瞄准了知名度最高的训练营——华光县训练营。

然而现实却给了他当头一棒。他先后三次派记者前去华光县训练营调查，头两次被粗暴地拒之门外；第三次虽受到热情接待，却发现这里的学员个个精神抖擞，春光满面，宛如生活在天国——自然，这是表演。

明察不通，只能暗访，他决定派记者伪装成网瘾少年前去“治病”，他在报社内找到了一个合适的人选——试用期记者，任有才。

4.

任有才从小体验最深的一个词，是贫穷。

他成长在西部贫困山区，在孩提时代，老师就不断向他描述大城市的繁华，并告诉他，只有努力学习，考上大学，才能改变命运。

后来，任有才成了家乡几十年来唯一一个大学生，而且是所重点大学的大学生。全乡人集体为他凑足学费，敲锣打鼓送他出行。唯一的遗憾是因为分数低，没能如愿以偿进入“最赚钱的”工商管理系，而是被踢到了新闻系。

来到传说中的“大城市”后才知道这里的繁华不属于他，他只能兢兢业业地学习来换取心理平衡，可毕业后才发现就业比考试难得多，好不容易在一家报社谋到份差事，还要先试用三个月，三个月后是去是留仍是未知数。

而现在，未知即将变成已知。

“完成这个任务，就给你转正。”主编说。

任有才满口答应下来，他这才意识到自己是多么幸运：报社内三十岁以下的就他自己，而且是刚刚毕业，伪装成网瘾少年自是非他莫属。只是他并未玩过网络游戏，他对网瘾少年的唯一印象来自一个大学舍友，那家伙可以一天只吃一顿饭并不知饥饿，这着实令任有才羡慕，因为省钱。

“记住，新闻有时效性，”主编强调道，“两周之内，你必须回来，要是自己回不来就给我打电话，我去接你。”

5.

主编亲自带着“儿子”任有才和三万六千元学费来到华光县，这笔钱是他担任主编以来做出的最大的投资，这次行动不允许失败。

在车上，任有才读完了一本网游攻略，记住了大量游戏术语，这足以使他不露马脚。

初入训练营，任有才就被震撼了——学时四个月，学费三万六，学员700余人，这是一个足以令鬼推磨的数字。相比之下，成本倒可以忽略了：训练营是一所弃用的学校改建的，宿舍是教室经铁板简单分割而成，十几个教官的工资应该也不高；至于学员的伙食，更是令人发指，只有馒头、水煮白菜、咸菜等。任有才将这些深深印在脑子里，他感到这里大有新闻可挖，没准自己能一举成为名记。

任有才来到这里后的生活与谢重山大致相似，只是任有才更能忍耐，他身上背负着自己的前途和家乡父老的期望。他留意着这里的每一丝细节，并旁敲侧击地打听其他学员的经历，仅几天就基本掌握了这里的情况，只剩下一个地方仍未了解——治疗室。

6.

治疗室是间独立的小屋，没有窗户，仅有一扇铁门。只有三种人有资格进入其中接受治疗：顶撞教官者，逃跑未遂者，网瘾发作者。

围绕这间小屋有各种传闻，有人说它是仿照当年的日军刑讯室设计的，也有人说那里面堆满了各种动物腐烂的尸体。任有才在来到这里的第三天亲眼看见有学员被拖进治疗室，铁门一关，里面便传出鬼哭狼嚎般的惨叫，不过叫声只持续了十几秒，继而是死一般的寂静，比惨叫更骇人的寂静。

真正进过治疗室的并不多，任有才曾试图从他们身上问出些什么，可只要提及“治疗室”三字，他们就脸色发白，神色由静转惧，由惧转怒，火气十足地让任有才滚。

任有才也考虑过以身试法亲自接受治疗，但这个念头马上被恐惧淹没了。他心想，大不了杜撰，反正新闻界从不缺少看似真实的杜撰。

7.

就在任有才仍在努力搜集治疗室的传闻时，一场意外搅乱了他的计划。

在他来到这里的第六天清晨，训练莫名其妙地被取消了，众人疑惑地回到宿舍，还未来得及议论，消息灵



通的舍长就兴高采烈地冲入宿舍大声喊道："好消息！407宿舍一个白痴昨天夜里爬电网逃跑被电死了！"

几人未理解这消息好在何处，一双双写满问号的眼睛不约而同地盯着舍长。

"你们动动脑子，"舍长说，"这事一曝光，这训练营还能办下去吗？咱们能提前出狱了！"

宿舍里沸腾了，有人当即提议将来要集体给这位先烈扫墓，有人说这小子没白死，牺牲他一个，幸福千万家。只有谢重山和任有才的心里猛烈地颤动了一下。谢重山是兔死狐悲，他一直以为那电网只是唬人的摆设，没想到训练营玩真格的。至于任有才，则是恐慌了，他必须在其他记者赶来之前离开这里，否则就功亏一篑了。

"怎么才能提前离开这里？"任有才小声问谢重山。

"等训练营完蛋了，咱们就……"

"除此以外呢？"

"那只能让家长来接你了，写家信吧，手机不是早被没收了吗？"

任有才这才猛然想起自己那部花126块钱买的二手手机在初入训练营时就被没收了。这是训练营一贯的做法，意味着你有再多苦也别想让父母知道，写家信是唯一与外界联系的方法，每封家信训练营都要审查，合格后才能往外寄——所谓合格，就是你得表示在训练营帮助下已认识到错误，从此痛改前非不再上网，写得要感情真挚、使人泣下。训练营会择优刊登到报刊上——这是最好的广告。至于你出营后表现如何，那就与训练营无关了。当然，提前是出营学费不退。

"对了，训练满一个月后才能往家寄信。"谢重山补充道，"他们说要对我们'负责'。"

一个月！任有才等不了那么久，可他束手无策。他无助地承受着焦急和恐惧的折磨，只能任由失败一天天逼近自己。

可几天过去了，什么都没有发生，没有记者光顾这里，倒是暂停了几天的训练却恢复了。

那天傍晚训练结束后，舍长怒气冲冲地回到宿舍，说："听教官说被电死的那小子的家长和训练营私了了，县政府出面封锁消息，妈的，这群狗官。"

任有才那一刻长出了一口气。

舍长点燃一支烟，没好气地在屋内踱来踱去，看到角落里的谢重山和任有才，猛然想起点什么，问道："你们俩不抽烟？"

两人同时愣了一下。

"男人怎么能不抽烟？"舍长说罢掏出一支烟递给谢重山。

谢重山犹豫了一下，看到舍长脸色不对，忙双手接过，塞进嘴里。

舍长亲自给他点烟，他吸了一口，烟雾从气管进入肺中又原路返回，谢重山没觉得不舒服，也未像书上说得那样剧烈地咳嗽。烟味很淡，烟雾很浓。

舍长点点头，又掏出一支递给任有才。

"我不抽烟。"任有才小声说。他不敢抽烟，他怕染上烟瘾，那无疑会加重他的经济负担。

"朕敬你烟，你敢不抽？"舍长一把拎起任有才，"你想抗旨么？"

偏偏在这时，一个教官不合时宜地进来了。

"干什么呢？！"教官厉声呵道。

舍长放开任有才，说："他说他想上网，我教训他一下。"

"他说了吗？"教官扫视了一遍其余几人。

除谢重山外的其余5人不约而同地点了点头。

8.

治疗室的门一关，任有才的世界就只剩下漆黑一片了。

教官打开灯，微黄的灯光顷刻弥漫到了屋内的角角落落。

"正好，再治他一个，这月就够定额了。"教官甲对教官乙说。

任有才环顾了一下四周，他看到一台奇怪的机器张牙舞爪地躺在角落里。那是台专治精神病的电击床，当然，任有才并不知道。

"把上衣脱掉！"教官甲命令道。

任有才只能服从。他乖乖地脱掉那件"adidos"运动衣和秋衣，刚把衣服扔在地上，教官甲就飞起一脚正中他小腹。任有才飞出数米远，教官乙从身后抱住他，把他背朝上推倒在一张桌子上，并紧紧按住他的双手。教官甲从墙上取下一支沾满血迹的皮鞭，提了提裤子，大喝一声，向任有才瘦弱的脊背上挥去。

任有才惨叫了一声。

"别吵！"教官乙说罢将桌上一块散发着臭味的破布塞入任有才嘴中。

等任有才背上的血痕有十几条后，教官甲放下皮鞭，转了转膀子，说："算了，直接电击吧。"

任有才被绑到了电击床上，教官乙打开开关，抓起两个圆盘状的电击手柄，猛的向任有才的胸口推去。

一下！

眼前的教官变成了四个。

两下！

四周燃起了熊熊烈火。

三下！

独眼独角的恶魔说，孩子，别再堕落了，跟我走吧。

四下！

青面獠牙的天狗一口在圆月上咬出一个方形窟窿，它咂咂嘴，摇着尾巴说，我会尽职尽责的。

……

9.

任有才摇摇晃晃地回到宿舍，一头栽倒在谢重山的床上。谢重山同情地看了看他，自己爬到上铺，睡在了任有才的床上。

那晚任有才并未入眠，他必须尽快离开这个地狱，他一刻也不想待下去了。

更何况，两星期的期限快要到了，而他还未想出与主编联系的方法。

既然如此，只能自己逃离了。

不知是不是被电过之后脑子变灵光了，他竟想出一条绝妙的计策。

第二天早上，当其他人纷纷离开宿舍去吃早饭时，任有才叫住了谢重山。

10.

谢重山目瞪口呆地听完了任有才的自述。听起来不像假的，他看了看任有才的脸，那上面写满坦诚。

“只要你帮我出去，我就能让训练营关门。”任有才说。

谢重山犹豫了，他知道帮这个忙的后果是什么，况且他只要再坚持十几天就能寄家信了，提前出营并非没有可能。

任有才知道他的顾虑，便说：“挨一顿打而已，一咬牙就过去了。就算你写家信，能保证合格吗？就算回了家，能保证家长不再把你送来吗？”

谢重山被打动了，他想上网想得发疯，他不想再被送到这种地方。

11.

谢重山惊慌失措地跑去向教官报告，说任有才昨晚从治疗室出来后就神志不清，看样子快挺不过去了。教官忙赶去查看。上次的电死人事件惹来了太多麻烦，他们不想再出意外了。

任有才躺在床上说着胡话，教官见状，说，送去医院吧。

训练营内没有车，谢重山自告奋勇要背着任有才，教官欣然同意。三个人一起离开了训练营。

训练营离县医院有一段距离，走了一段时间后，谢重山气喘吁吁地停了下来，说：“还是找辆出租车吧。”

华光县并没有出租汽车，大街上跑的都是红皮的出租三轮摩托，谢重山拦下一辆车，打开车门扶任有才进去，然后猛然把车门一关，车内的任有才立即喊道：“去车站，快开车！”

教官一惊，正欲上前，谁料谢重山转身一步跃到他跟前，死死抱住了他的腰。

12.

任有才惊魂甫定，出租车司机的话却又吓了他一跳：“是训练营里跑出来的吧？”

任有才呆若木鸡地坐在那里，只听司机缓缓说道：“训练营跟我们打过招呼，送一个逃跑的学生回去奖100块钱。”

任有才一惊，明白了他的意图，车速越来越快，跑是跑不了了，他摸了摸兜里的二百元，那是他回去的路费。

办法往往是被逼出来的。任有才灵机一动，脱下那件山寨版“adidos”，递到前面，说：“我身上就这点值钱的东西了，阿迪达斯，名牌，一千多一件。”

司机接过衣服。他听儿子提起过这个品牌，他看了看衣服上的标志，似乎与电视上见过的一样。他点了点头。

任有才松了口气。当初买了这件仿制品后曾被大学同学嘲笑过，现在反而派上了用场。他满怀歉意地看了看司机，他很理解司机的做法，毕竟大家都不富裕。以前任有才的名字其实是“任有财”，是上大学后才改的。

任有才已有清晰的计划：到车站后，不管去哪的车，先坐上离开这里再说，以后再转车。

路边的景物急速向后退去，任有才感到自己是飞驰在洒满金光的大道上，他看到了自己光辉的未来。他想到了父母，想到了家乡和乡亲们。他闭上眼，喃喃地说，等着我，我回来了。

13.

回到报社后，任有才顾不上休息，马上开始写报道。他详细描写了在训练营的所见所闻，并添油加醋地渲染。为了描写治疗室，他甚至连夜研读了一部恐怖小说。

用他的话说，这些孩子不仅未治好网瘾，反而染上了烟瘾酒瘾猥亵瘾虐人瘾甚至毒瘾，他们个个成了不良少年中的百科全书式人物。魔鬼训练营成了名副其实的训练魔鬼的地方，而且还是魔鬼中的集大成者。教官基本没受过正规教育，行径与侵华日军无异……

《金江晚报》用了五个版面刊登这一专题，报纸一出版就在社会上掀起轩然大波，无数病急乱投医的家长痛心地接回了自己的孩子。华光县的领导及训练营的负责人甚至遭到了人肉搜索。一家又一家训练营相继倒下了，“戒网瘾”这个朝阳产业在几周之内就变成了泡沫产业。

谢重山的母亲赶到华光县，见到伤痕累累的儿子后泪如雨下。谢重山面无表情地说了一个简短而有爆发力的单音节词，然后从容地摸出一支烟，点燃后猛吸了一口，将烟雾缓缓吐在母亲的脸上。烟雾溶进了母亲的泪水，于是泪水也变得浑浊了，母亲眼前一片模糊……

14.

谢重山回到家后又恢复了从前的生活，而且变本加厉，母亲终日为儿子的前途愁眉不展。

直到数月后的一天，谢母偶然在报纸上看到一条广告：还在为您的孩子品行不正、沉迷网络而担忧吗？天使训练营将为您解决难题！训练营坐落于自然原生态的西部小县城，让您的孩子在自然中回归淳朴！训练营拥有专业高素质的教师团队，包治百瘾，把您的孩子训练成人见人爱的天使！校长任有才，恭候您的光临……

看到这里，谢母的嘴角扬起了久违的微笑。（完）



那些网络中的美好

■网友 心似浮云

林晓：这样的来信读起来总让人伤感，也许写信的人只是为了情绪的消解发泄吧，这种网络的虚幻其实也会发生在现实中。感情的事，如人饮水，冷暖自知，理智而不失温情才是解脱的好办法。



相遇总是那么美好，我在游戏里遇到了你。遇见你之后，我一直很诧异，世间有这么巧合的事情吗？那个整天对我大呼小叫，又温柔陪伴于身边，相守，相知，却可能并不存在的妻子不就是叫昭昭吗？为此，我天真地以为，这就是缘分，也许上苍被我感动了，为我在尘世间寻觅到了一个也像妻子昭昭那样的女子，在我未来的岁月中陪伴着我，照顾着我，让我不再孤单，让我不再寂寞，让我不再感觉到茫茫人海中，我只是一个人。

还记得那天为一个叫“梦醉西游”的帮派做着帮派任务时，突然发现一件事，心中一动，因为，我发现有一个人叫“昭君的眼泪”。呵呵，很奇特，真的很奇特。从此多了一份牵挂，哪怕这份牵挂只是给了一个人妖，那又如何。有一个牵挂的人是一种幸福，不是吗？于是，我加了你好友，虽然对于你来说，我只是一个陌生人，经常发个问候过去，得到的回复是“对方拒绝陌生人消息”。但是，我期待着，期待着有那么一天，我们会认识。我没想那么多，我只是想着，想着能在游戏中相识，能在游戏中相守。

就这样一天天的过去了。终于，机会来了，因为一些事，帮派和其他帮的人杀了起来。我没有一身神兽，没有一身神兵，没有一身仙器，我只是一个平民玩家，穿着一身宝石装。但，那有什么呢？我有一颗引起你注意的心。哈哈，虽然最后没打起来，但我的目的达到了。你发现了那个嚷得最凶的小男人。接着，一切是如此的顺理成章，我们成为了好友，虽然不熟悉，但是毕竟成为了好友。

日子又开始一天天的过去了，不知是哪位天才的游戏策划想出了“天工开物”这套，我很喜欢。反正我一小男人，没实力，没家族，上游戏基本是抓鬼自己带，做天没人要，修罗先站岗，那倒不如没事种上几棵树，赚点小钱武装下自己，说不定还能弄出个漂亮的家来，不是吗？于是，游戏里出现了一个忙碌的小男人，奔波于管家，驿站老板，崂三，长安东，天宫等地，不厌其烦地抓着草精，杀着虫子，买着锄头，提着水壶，时不时去关心下没出息的河伯，还有那寂寞的辛夷……虽然辛苦，但回报还是很丰富的，最起码能够时不时的给你2～3百万献献殷勤。

日子又开始了它的平庸。一天天的开始，又一天天的结束，无所谓，反正，对我而言，最多的就是时间，一天天的开始，又一天天的结束，然后又一天天开始，一天天结束，毫无新意。但是有那么一天（对不起，我以为我们会相守到永远，没必要记住这天），我们共同的朋友结婚了。我说：“我很孤独，想结婚。”你说：“我也想结婚，不如我们俩结婚吧。”我一愣，然后机械地答应了。直到系统出现了一个叫“多情·寂寞”的小男人和一个叫“昭君的眼泪”的女子成为了《大话西游2》中的夫妻时，我还是有些发呆，不太相信这是真的。但是，现实告诉我，这是真的，我们有了一个共同的家，虽然有些简陋，但是我相信，通过我的努力，它一定会成为最漂亮的地方。是的，我办到了，它虽不是由全套四级家具组建的，但是，我敢说，它一定是全世界最漂亮的，虽然你好像并不在乎。

与此同时，我也看到了你。当我们共同建立起一个帮派时，QQ群中闪现出了你的身影。我进入了你的空间看到了一个笑颜如花的女子，一个让我浮躁内心宁静的女子。即使我向你求证这是否是你时，一个表情让我明白，不置可否便是你的最终答复，但我仍然坚信，那就是你。我一厢情愿地把名字改成了“相守·虚无中”，只是想告诉你，我希望能和你相守一生，一生相守。

日子又开始了一天天的轮回，我们之间也开始了那老

快评

这期还是很好看的，一如既往地支持“SC2”，而且这期谷歌的专题很好，作者理性的分析让我明白了许多道理。之前在网上看到很多人在说，谷歌的退出会对国内互联网造成很大损失。不过今天看来，对于我们这样的普通使用者，谷歌退出前后我们并没有受到多大影响，甚至可以说忽略不计。相反，谷歌走后给国内其他企业留下机会，



使他们有机会加入到行业竞争中，毕竟有谷歌这种对手在侧，是很难让人心安的。（**黑龙江 赵伯言**）

4月下这期的《混在台服(二)》写得太棒了，鲜花。现在“在线争锋”栏目多了一个《朝花夕拾半月谈》，写的都是大部分都是以前的网游的旧闻，为什么要刊登网游旧闻呢？要说历史的话，以前不是刊登过回顾《波斯王子》的三部曲的文章吗？刊登网游的历史不如刊登那些曾经风靡一时的游戏(如《细胞分裂》都快出第五部了)的回顾，不是更好吗？NVIDIA的GTX480终于有消息了，万分期待GTX480的详细评测。（**网友 凛月**）

林晓：关注当下也未曾遗忘过去，这是积极的人生态度。我想《朝花夕拾半月谈》其实更该称作“网游历史上的今天”吧，虽然网游历史还很短暂，但其波澜起伏悲欢离合都不亚于任何正史。在网络缩短了的时空中，网游历史正在被创造，而你我都可能是历史的推动者。2010年5月下的这期杂志你觉得怎么样？欢迎拍砖或者给小红花，E-mail给linxiao@popsoft.com.cn说出你的第一感受。精彩的评论将被刊登在杂志上，还能得到一份精美的礼物。

套的日久生情，虽然老套，不过很可爱，中间夹杂着磕磕碰碰，但这不打扰我们之间快乐的时光。共同的帮派也渐渐地在我们以及朋友们的努力下，一点点强大起来（借此机会，也向我的朋友们表达谢意，是你们的努力，让明教曾经辉煌过，虽然她在似水流年是那样的不起眼，以至于到了乙级帮战时总被人欺负，不过，当系统发善心，给我们一个弱小的对手时，我们也把人家欺负得很悲剧）。丁级的飞扬跋扈，丙级的罕逢对手，一路高歌，让我们一个1级帮派开始了转战乙级的征途。然而，我们不是RMB战士，悬殊的实力让我们在乙级显得那样渺小。我努力了，但是我无能为力，我们面对的是老牌强帮，是由RMB战士组建起来的军团。连连的惨败，让我知道你终将会离开。我能做的，只是一次次地挽回。可我给不了你一身5级神兵，一身仙器，一身神兽。除了一次次地假装离开，换取你的片刻同情；除了一次次地降低身份，恳请你留下；但不惜抛弃尊严还不能换取和你的一次交谈时，我知道了，你会离开。虽然你也惦念着我，但我们都有现实的生活。你要结婚了，即使我很自以为是的认为或者很傻很天真的认为，流言止于智者，我不信。但当这一切从你口中说出时，我即使已经做好了准备，可我还是哭了，很不合适地哭了。不过，别为我担心，还记得吗？我给你说过，你走了，我不过是失去了依靠，日子又恢复了以前的孤独而已，真的没什么的。或许，我们之间，本就是那萍水之间的相逢。又或许，我们之间，只是上演了一出很俗，很精彩，扣我心弦的网恋悲剧而已。

说过很多次我要走了，但是都没走成，最终又回来了。但是，这次，我真的要走了，昭昭，我耗不起了。我一直以为，我最多的就是时间，原来，我错了——我最缺的，其实就是我认为我最多的时间，它总是在我不经意间悄然流逝，让我不曾察觉，我已在风花雪月上耗费了那么多时间。我必须把时间追回来了，即使我仍然想继续陪着你让它继续在不经意间流走。但是，我不能了，每每当我沉沦，总有些事会告诉我：你在浪费自己宝贵的时间，你原本可以做很多事的。历史总是这样，当你不从中吸取教训时，它总是不厌其烦的演给你看，而这样的历史悲剧，已经上演三次了，我扪心自问，我还敢让它再继续面带微笑的演给我看吗？我不敢，每演一次，总是淋淋的鲜血；每演一次，总是鲜活的生命；也许有人会说：我无情，也许有人会说我无爱；但是，我只是想说：不是我无情，不是我无爱，只是不能再继续爱了。

再见了，吾爱，这次我真的该走了，即使我是如此的不舍，即使我是如此的不甘，但是，我还是要走了。走前，我想告诉你，曾经的话语，是一世的诺言，永生不会改变。我回忆了曾经的美好，遗忘了或许存在的悲伤，可我记住了那个至今仍站立于我书桌上：笑颜如花，一眼望过去，便让我烦躁悲伤的内心宁静下来的女子。也许你今生已不会陪伴着我，但我坚信，你一直在我身边，一直站立在我的书桌上，静静看着我，就像我不曾离开，你也不曾离去一样。

龙之谷的故事

■漫画作者 小攀





林晓：很久没有进电影院了，偏偏好看的电影一部连着一部，没完没了。看看电影放映表，我已经错过了《阿凡达》《爱丽丝梦游仙境》《诸神之战》《钢铁侠2》，虽然年底将有一部《电子世界争霸战2》宽慰我，但5月的《波斯王子：时之砂》将又一次擦肩而过。哎，到不是说我对这位波斯王子有什么特殊感情，而是因为当年《波斯王子——时之砂》游戏在编辑部某编辑和某编辑电脑上跑的时候，他们那种如痴如醉的神态令我印象深刻。游戏改编的电影虽然不靠谱的居多，但有《绝地战警》《加勒比海盗》《国家宝藏》这些类型大片的金牌监制杰瑞·布鲁克海默坐镇，料来《波斯王子——时之砂》即使剧情白烂，视觉效果和感官体验是不会错的。对了，《波斯王子——遗忘之沙》即将发售，不知道这回编辑部里的动作游戏迷们会不会再度狂热。

看了4月上“大软”中的《流言、谎言和网络——你被愚弄了吗？》真是让我泪流满面，原来我是这么简单的就被人忽悠了。看到“评游析道”和“攻城略地”里的外国游戏依然占据着半壁江山，作为一个支持国产单机游戏的玩家，我感到压力很大。本期《浅谈网络游戏的营销策略及品牌推广》的文章很有论文范儿。不过还是从商业运营范畴来谈论网游，其实，在游戏日益商业化的今天，我们是否应该多关注一些游戏中的艺术性呢？游戏该有自己的艺术理论体系了！（河南 皇甫浩然）

林晓：为游戏建立一种学术的理论研究体系，这个提议好。其实不光是游戏的艺术性，游戏史现在都没有什么象样子的教科书，学院里的教授们要给学生讲讲游戏这回子事情，还真是有点无从下嘴。至于游戏音乐、游戏美术、游戏制作等等，很多时候游戏从业者自己都是在摸着石头过河。希望有志之士潜心研究，认认真真搞出点名堂，为国产游戏的发展提供理论和操作根据。

我很喜欢“大软”，但我经常在报亭买不到这本杂志。能不能告诉我怎么订阅杂志？我经常在学校，能否将杂志寄到学校？（贵州 周阳春）

林晓：要寻找过期的“大软”可以在读者俱乐部的淘宝店里找，网址是popsoft.taobao.com；也可以在读者俱乐部订阅当期杂志，具体订阅方式请电话010—88118588转1003咨询。在4月上的159页刊登了“大软”全国主要城市的发行联络方式，贵州地区可以向贵阳的钱先生（0851—6819936）直接订阅，这样可以保证你在第一时间里拿到杂志。

前段时间看“大软”的时候知道了《看你妹之网瘾战争》，于是把这段视频下载到了自己的本本里。由于种种原因一直没有观看，以为那不过只是玩家自娱自乐的一段视频而已。今天晚上在人厕无聊之际，随手拿过下载在手机里的这段视频看了起来。谁知一看上就被其深深拉入艾泽拉斯而无法自拔，甚至忘记了自己在做什么，以至于半个小时后家人焦急地拍打卫生间的门以确认我是不是昏倒在马桶旁，呵呵！

我不知道我是怀着什么样的心情看完这段视频的。听到看你妹在崖上那段撕心裂肺的呼声，看到艾泽拉斯居民因为举手之劳的无助而无奈，看到某叔那自以为很风骚很发浪的“拯救者”形象，我只想说，没有来过艾泽拉斯大陆的人是不会了解这份感情，是没有任何发言权的，是永远也不会了解在这看似虚拟却无比真实的艾泽拉斯大陆上发生的点点滴滴散发着无数灵魂真实情感的无法终结的新纪元的！

我们是在游戏中长大的一群孩子，我们看到同胞受难会流泪，会为他们留下心灵的泪水！我们看到祖国强大会自豪，会欢呼我们是中华民族的子孙！但是，我们看到“网瘾治疗”的时候，我们不是麻木了，不是不呐喊，不是屈服，不会逆来顺受！我们在学习、在工作，在为了国家的富强而贡献着我们力量！在为了家人和朋友而努力的生活！我们只想陶醉在自己的艾泽拉斯中，这错了吗？这有罪吗？这就该电击吗？（网友 香帝）



林晓：香帝，我理解你的感受。不仅仅是你，很多人都被这段视频感动——是来自玩家的真情给予视频中的画面以震撼人心的力量。我们将继续关注《看你妹之网瘾战争》所引起的后续反应，也会继续关注象你这样的游戏玩家。送给你我喜欢的那句格言互勉——人最宝贵的东西是生命，生命属于人只有一次。一个人的一生应该是这样度过的：当他回首往事的时候，他不会因为虚度年华而悔恨，也不会因为碌碌无为而羞耻。

林晓：记得有个朋友说过他的学习史——学英文学日语是因为要玩原版游戏，学硬件是因为要玩游戏就得改造电脑不断升级超频什么的，学软件是因为要玩游戏得下载打补丁上外挂……现在他不玩游戏了，在一家游戏公司做市场总监，当然这职业也和游戏有关系，卖游戏和推广游戏……总之这人的兴趣被激发出来了后，那学习热情是很高的，一旦有了技能，那前程自然也是无忧的——兴趣，永远是最好的老师。

软盘™ POPSOFT ZONE BBS.POPSOFT.COM.CN

★发帖 想从游戏中学习

软粉 ud1986pro：我想从游戏中学习英语，请大家推荐一到两款可以学习英语的单机游戏。游戏要求：流程要慢（因为我学习能力差，理解慢），要有正体的英文字，就是要看得清楚的字体。最好也带有英语口语的。重剧情，轻操作。我这样做的意思是就是不想再看烦人的英语教科书了！希望大家有一说一！谢谢！

☆回帖

软粉 Cecil：DND规则的玩意，什么英文版《博德之门》《冰风谷》《无冬之夜》之类的，不行就去玩《光芒之池》等老游戏。

软粉 人人喂我：《神秘视线》系列吧，玩那个玩的我妈都会简单英语了。

软粉 colorlemon：不推荐DND类游戏，因为你会发现大量字典上都没有的词……AVG或者ACT类游戏会比较适合。

软粉 Batemon

要过4级英文推荐《女死神》，全程全NPC都有语音，而且语速较慢。要过6级英文推荐《龙腾世纪》，在魔幻专用的词汇方面不用过于纠结，先猜词意，多次反复看到还是不会的再切到桌面查字典。

PS：我写过一篇《女死神》的攻略，感觉学到了不少单词。我今年6月份要考英文6级（大一下学期），我个人认为背单词语境是关键，拿单词册狂背效果甚微……

小白：首先向大家请安，顺便借林晓姐姐的栏目召唤所有《星际争霸2》强人，有意者可来挑战咱们一位软盘上的电竞高手，他的ID是“112233grrrr”，如果你能战胜他，就能战胜已达到前所未有的高度——惊天地泣鬼神、独孤求败的我了，呜哈哈哈……废话不多说，先看看“112233grrrr”近期的活跃表现：2010年4月17日，他首先在单机版发帖，标题为“星际2战网击败北美第一神族smuft！”，并配上了详细的比赛过程贴图及录像。

小白认真学习了一下，嗯……意识上远超我，操作上远超我，后来查看他的战网排名——哇！第四，果然强大！本来还想找他“比划两下”，结果信心全无。本以为这就是“112233grrrr”的极限，没想到2010年4月24日他又在软盘发帖，更加生猛的是，他的大号“bee”和小号“wlst”都拿到了白金组的第一名，一位朋友的回帖可以表达出我们的惊异：“我X，LZ真牛X！”（软粉 杀手47）。

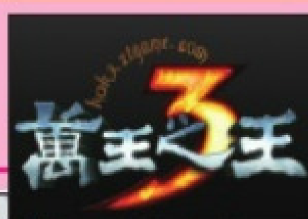

他的“观察者”用得非常好，是决战中的制胜关键

2010年4月27日，“112233grrrr”再次发帖庆祝：“清零后再次登顶美服白金第一组第一名！貌似我还没发现其他白金组第一中有分比我高的，难道……”（50胜27负，积分1806）。就这样，我们的软粉中诞生出了一位冠军，不管未来“112233grrrr”是否能取得更大突破，小白都代表各位星际玩家和“软粉”祝福他，支持他。最后也欢迎各位爱好者前来软盘围观，“星际菜菜”们如果能让“112233grrrr”指点一二，一定能受益良多。



“有图有真相”，这可不是“PS”的

找茬活动考眼力 迎《万王之王3》公测拿大奖



2010年度史诗战争网游《万王之王3》已经开启全民公测。获选“中国最美”的范冰冰受邀成为《万王之王3》形象代言人。作为中国首款图形化网络游戏《万王之王》的最新续作，《万王之王3》承袭并发扬了“万王”系列中缤纷魔幻的职业体系，在跌宕起伏的背景故事上再现了中世纪无数次恢弘的战争场面，战斗无处不在是《万王之王3》的主题。

为迎接公测，《万王之王3》还准备了丰富多彩的系列活动回馈广大玩家。活动期间，所有玩家只要注册游戏账号即有机会获得包括iPhone、iPod、索泰显卡等在内的时尚大奖，更有机会获得精彩的欧洲七国之行，同时，玩家只要下载游戏客户端将100%可以获得官方赠送的10元现金红包。

razer deathadder炼狱蝰蛇3G光学竞技游戏专用鼠标



《万王之王3》限量版扑克牌





下面A、B两张图有何不同，请在2010年5月30日前将答案发给“读编栏目”，答案正确的您就有机会得到以下奖品：razer deathadder炼狱蝰蛇3G光学竞技游戏专用鼠标，限量版扑克牌或20元的游戏充值卡。奖品数量有限，请抓紧时间。





答案请E-mail到linxiao@popsoft.com.cn，或者写信寄至北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层“读编栏目”收（邮编100142），来信或邮件标题写明“万王活动”字样，并在信中注明联系方式，以便及时发放奖品。

热门软件排行榜

截止日期2010年05月15日

排名	票数	名称	制作公司	版本号
1	2333	QQ	腾讯	2009SP6
2	2315	迅雷	迅雷网络技术有限公司	5.9.18.1364
3	2302	360安全卫士	奇虎公司	7.0
4	2253	搜狗拼音输入法	搜狐公司	5.0
5	2217	谷歌浏览器（Chrome）	谷歌	5.0.375.9
6	2155	千千静听	郑南岭	5.6
7	2091	QQ影音	腾讯	2.2
8	2084	暴风影音2012	暴风网际科技有限公司	3.10.3.17
9	2032	傲游浏览器	傲游天下科技有限公司	2.5.12
10	2011	瑞星杀毒软件	北京瑞星公司	2010
11	2006	世界之窗	凤凰工作室	3.1
12	1987	金山毒霸	金山软件	2011
13	1959	KMPlayer	姜龙喜（韩）	2.9.4.1435
14	1928	easy Mule	VeryCD	1.1
15	1900	NOD32	ESET	4.0
16	1834	KuGou（酷狗）	酷狗科技	2010
17	1823	Photoshop	Adobe	CS5
18	1811	WinRAR	Eugene Roshal	3.93
19	1807	Windows优化大师	成都共软网络科技有限公司	7.99
20	1733	卡巴斯基	卡巴斯基实验室	2010

小白：人都说“老当益壮”，可自从前几天被篮球打伤后，就算是篮球高手的我呀，也不得不重新考虑这个问题了。是啊……不是也有那“岁月不饶人”的说法么。与人相似，类似的事情也能发生在各种软件上，比如曾经的ICQ，其作为最早的即时通讯软件之一，在今天最终没落了，ICQ的老东家“美国在线”已将其公开出售。比较有趣的是，曾经跟在ICQ后面模仿的腾讯QQ，也加入到了购买队伍中。有网友评论，腾讯QQ收购ICQ，是出于为化解多年来被指模仿、抄袭的怨气，甚至可以说是报仇雪恨。因为在1999年，美国在线起诉腾讯侵权，并最终导致腾讯将“oicq.com”“oicq.net”域名免费转让，“OICQ”也不得不改名为“QQ”。不过小白认为，作为知名企业，腾讯此举并不涉及“私人恩怨”，而是为了商业利益。因为ICQ在东欧和俄罗斯有仍有不少用户，如果能争取到他们的支持，腾讯离“国际化”便能更近一步。



小企鹅要出国了?



“圆盘式操作”还是比较方便的

腾讯一面忙着“扩大领地”，一面又继续推出新产品巩固地位，比如针对使用移动平台用户的“QQ for Android”“手机QQ2010”，以及“QQ概念版”。其中“QQ概念版”比较有趣，它包含许多能吸引年轻人的元素，像“潮流”“时尚”“动感”……界面效果通过微软新一代客户端展现层技术（WPF）实现，可谓是一次大突破了。可华丽的外表也伴随着资源消耗的提升，内存占用基本是QQ2009的两倍，看来还是那个道理——追求时尚是要付出代价的。

2010年度

大众软件读者调查活动

即将启动

15年来，《大众软件》以读者需求为准则，致力于电脑应用与娱乐知识的普及传播事业，促进了中国IT产业及电脑娱乐产业的蓬勃发展。

8年来，每年一度的《大众软件》读者调查活动，广泛了解读者对中国IT产业及电脑娱乐产业的最直接需求。

2010年度《大众软件》读者调查活动，再次欢迎您的参与！

将您对中国IT产业及电脑娱乐产业的看法告诉我们，让我们一起将《大众软件》办得更好！

丰厚的奖品等待您！

敬请关注

2010年度《大众软件》读者调查活动

读者调查

大众软件2010年度

大众软件携手光宇游戏

精心打造《问道》视频攻略大礼包

3月30日火热上市！

问道

100万在线 问世间谁主沉浮！

轻松休闲 谈笑中纵横三界。

除妖封魔 天地间修真证道。

本特制大礼包中包括：“《问道》视频攻略DVD1张、详尽官方精华宝典，更有价值千元的神兽、坐骑、生肖兽以及价值40元人民币的VIP卡、价值10元的新手卡”等丰厚奖品。



送！送！送！

有的玩，有的拿，还等什么？

一等奖：神兽1只，价值3000元

二等奖：坐骑2只，价值1500元

三等奖：生肖兽3只，价值1000元

四等奖：VIP卡100张，价值40元

买即送：价值10元新手卡

奖品以实物为准，最终解释权归《大众软件》所有

全国各地书报亭有售！

零售价：28.8元

发行代理：北京情文图书有限公司

邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号

电　　话：(010) 65934375　65025164

传真：(010) 65934375

邮编：100026

邮购联系人：郭雪梅

邮发代号：82-726

本期特惠价：￥7.00元

定价：￥10.00元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN